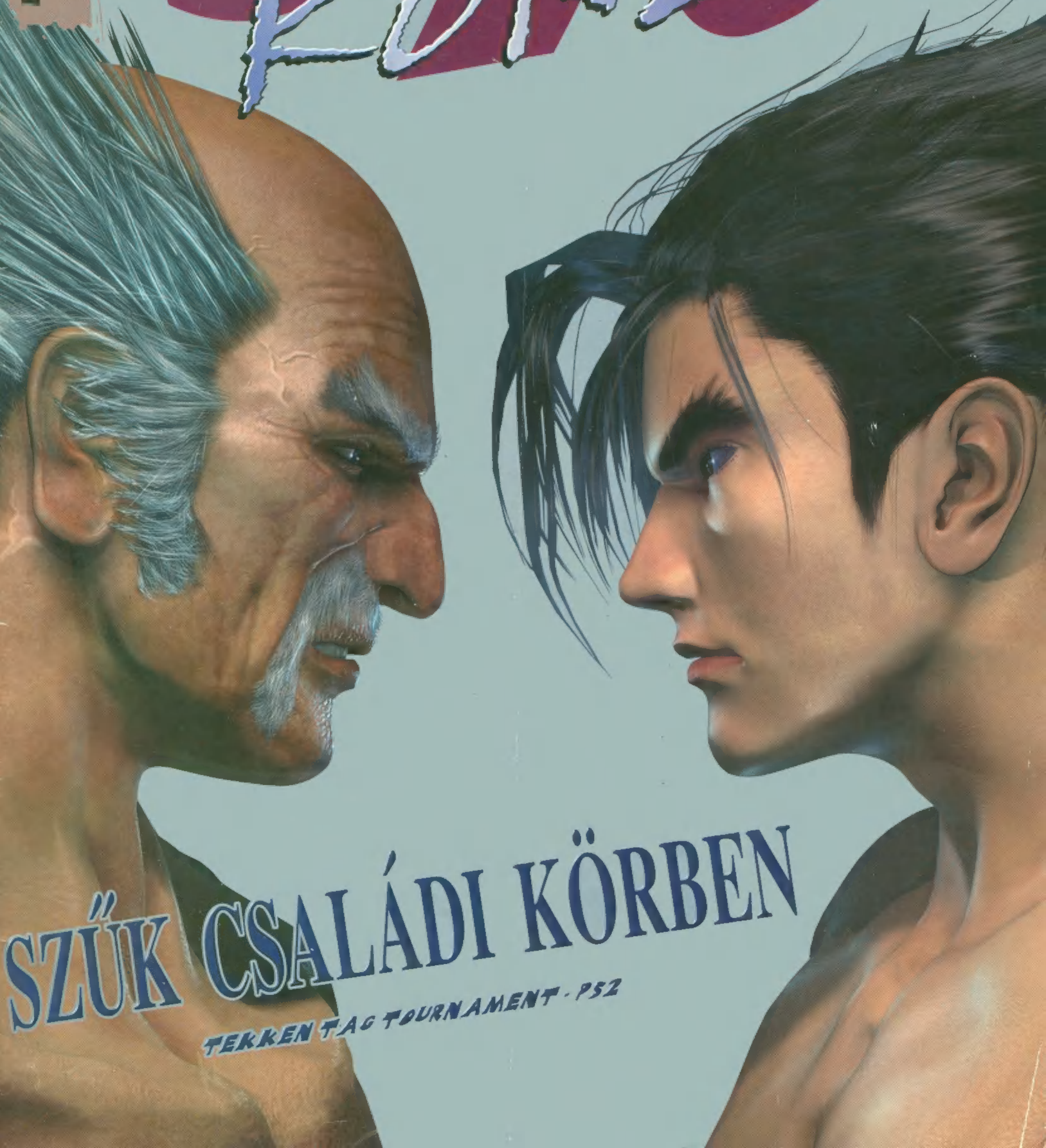


V. ÉVFOLYAM 1 SZÁM
2007 JANUÁR

N64, PLAYSTATION, DREAMCAST, PS2

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

576 FT KONZOL



SZŰK CSALÁDI KÖRBE

TEKKEN TAG TOURNAMENT - PS2

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL. 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



NINTENDO 64 GÉP
37999,-

007 RACING 13990,-
40 WINKS 13990,-
ABE'S ODDYSEE 7990,-
ACE COMBAT 4990,-
ACTION MAN 13990,-
ACTIA POOL 13990,-
AGENT ARMSTRONG 11990,-
ALADDIN NASIRA'S REVENGE 12990,-
ALL STAR TENNIS 11990,-
APE ESCAPE 12990,-
ARMY MEN 3D 13990,-
ARMY MEN AIR ATTACK 9990,-
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN 9990,-
ARMY MEN SARGES HEROES ASSAULT 13990,-



ASTERIX 9990,-
AUTO DESTRUCT 11990,-
BALL BLAZER CHAMPIONS 12990,-
BATTLE TANK GLOBAL ASSAULT 9990,-
BIG AIR 13990,-
BOMBERMAN 13990,-
BOMBERMAN WORLD 13990,-
BROKEN SWITCH 11990,-
BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING 9990,-
BUGS LIFE 7990,-
BUST A MOVE 2 / PLATINUM 7990,-
CARMAGEDDON 11990,-
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 13990,-
CHASE THE EXPRESS 12990,-
COUN MCRAE RALLY 2.0 13990,-
COMMAND & CONQUER / PLATINUM 7990,-
COMMAND & CONQUER RED ALERT / PLATINUM 7990,-
COMMAND & CONQUER RETALIATION 7990,-
CONSTRUCTOR 11990,-
COOL BOARDERS 4 12990,-
CRASH BANDICOOT / PLATINUM 7990,-
CRASH BANDICOOT 2 / PLATINUM 7990,-
CRASH TEAM RACING / PLATINUM 7990,-
CRASH BASH 12990,-
CROC 2 13990,-
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC CYBER TIGER 13990,-
CYBERIA 7990,-
DEMOLITION RACER 11990,-
DESTREGA 12990,-
DESTRUCTION DERBY RAW 12990,-
DEVIL DICE 13990,-
DIE HARD TRILOGY 2 13990,-
DISC WORLD 2 13990,-
DISNEY MAGICAL RACING DOOM 7990,-
DRIVER / PLATINUM 7990,-
DRIVER 2 13990,-
DUKES OF HAZARD 11990,-
DUNE 13990,-
EAGLE ONE 7990,-
EXPLOSIVE RACING 7990,-
F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 13990,-
F.A. PREMIER LEAGUE STARS 13990,-
F1 WORLD GRAND PRIX 99 SEASON 13990,-
FIFA 2000 13990,-
FIFA 2001 13990,-
FIFA 99 13990,-
FIGHTING FORCE 2 13990,-
FINAL FANTASY VII / PLATINUM 7990,-
FINAL FANTASY VIII / PLATINUM 7990,-
FUNSTONES BEDROCK BOWLING FORMULA ONE 13990,-
FORMULA ONE 99 13990,-
G POLICE / PLATINUM 7990,-
G POLICE 2 12990,-
GAUNTLET LEGENDS 9990,-
GRAN TURISMO 7990,-
GRAN TURISMO 2 / PLATINUM 7990,-
GRANDIA 13990,-
GTA 2 9990,-
GUARDIAN CRUSADE 13990,-
GUNGEON 13990,-
HARD EDGE 13990,-
HEART OF DARKNESS 7990,-
HELL NIGHT 13990,-
HOT WHEELS 13990,-
INDY 500 12990,-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD / PLATINUM 7990,-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2 13990,-
JEFF WAYNES WAR OF WORLDS 13990,-
JUNGLE BOOK GROOVE P.+ TÁNCSTONYEG 12990,-
KINGSLEY'S ADVENTURE 12990,-
KULA WORLD 13990,-
KURUSHI 7990,-
KURUSHI FINAL 12990,-
LAND BEFORE TIME: GREAT VALLEY 9990,-
LE MANS 24 HOUR 12990,-
LEGEND 13990,-
LEGEND OF THE DRAGON 14990,-
LEGEND OF KARTIA 13990,-

LEGO RACERS 9990,-
LEGO ROCK RAIDERS 9990,-
MASS DESTRUCTION 9990,-
MIDNIGHT IN VEGAS 9990,-
MONKEY HERO 13990,-
MONSTER SEED 13990,-
MOTO RACER / PLATINUM 7990,-
MOTOR MASH 12990,-
MR DOMINO 9990,-
MR DRILLER 9990,-
MUPPET RACEMANIA MUSIC 13990,-
NANOTEK WARRIOR 9990,-
NASCAR 2000 13990,-
NHL 2000 13990,-
NHL FACE OFF 2000 O.D.T. 12990,-
ODDWORLD 2 - ABES EXODUS 13990,-
OMEGA BOOST ONE 12990,-
PANDEMONIUM 2 13990,-
PARAPPA THE RAPPER 7990,-
PARASITE EVE II 13990,-
PERFECT WEAPON 13990,-
PITFALL 3D 13990,-
PLAYER MANAGER 2000 13990,-
POPULOUS THE BEGINNING 12990,-
PORSCHE CHALLENGE 4990,-
POY POY 2 13990,-
PREMIER MANAGER 98 12990,-
PRINCE NASEEM BOXING 13990,-
PRO PINBALL TIME SHOCK R TYPES 7990,-
R/C STUNT COPTER 12990,-
RACING SIMULATION MONACO GP 13990,-
RAILROAD TYCOON 2 13990,-
RALLY CHAMPIONSHIP 13990,-
RAMPAGE 2 13990,-
RAYMAN II 13990,-
REBOOT 13990,-
ROAD RASH JAILBREAK 12990,-
RUGRATS STUDIO TOUR S.C.A.R.S. 7990,-
SHADOW GUNNER 13990,-
SHADOW MADNESS 12990,-
SHOGUN 12990,-
SILENT HILL 13990,-
SKULLMONKEYS 12990,-
SMURFS 11990,-
SPACE DEBRIS 13990,-
SPAWN 13990,-
SPYRO THE DRAGON 2 / PLATINUM 7990,-
SPYRO 3 YEAR OF THE DRAGON 12990,-
STAR TREK INVASION 14990,-
STAR WARS JEDI POWER BATTLES 13990,-
STREET FIGHTER EX PLUS ALFA 7990,-
STREET FIGHTER EX2 PLUS 13990,-
STREET SKATER 12990,-
SUPER PANG COLLECTION 12990,-
SUPERBIKE 2000 13990,-
SUPERCROSS 2000 13990,-
SYDNEY 2000 13990,-
SYMPHONY FILTER 2 12990,-
TARZAN / PLATINUM 7990,-
TEKKEN 4990,-
TEKKEN 3 / PLATINUM 7990,-
TENCHU 2 14990,-
TEST DRIVE 6 13990,-
THE GRANSTREAM SAGA 13990,-



THE NOTE 12990,-
THE UNHOLY WAR 13990,-
THE WORLD IS NOT ENOUGH 13990,-
THEME HOSPITAL 13990,-
THEME PARK WORLD 13990,-
THIS IS FOOTBALL 2 12990,-
TIME CRISIS / PLATINUM 7990,-
TOCA TOURING CARS 5990,-
TOMB RAIDER 6990,-
TOMB RAIDER IV 13990,-
TONY HAWK PRO SKATER II 14990,-
TOTAL DRIVEN 12990,-
TRAP RUNNER 13990,-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 13990,-
TRUE PINBALL / PLATINUM 7990,-
UM JAMMER LAAMY 12990,-
URBAN CHAOS 13990,-
V-RALLY 2 / PLATINUM 7990,-
VICTORY BOXING 3 13990,-
VIPER 9990,-
WACKY RACERS 13990,-
WALT DISNEY MAGICAL RACING TOUR 13990,-
WCW NITRO 13990,-
WCW THUNDER 13990,-
WINNIE THE POOH 13990,-
TIGGERS HONEY HUNT 6990,-
WIPEOUT / PLATINUM 13990,-
WIPEOUT 3 13990,-
WORMS PINBALL 9990,-
WRECKIN CREW 13990,-
WU TANG 12990,-
X FILES 12990,-
ZERO DIVIDE 2 12990,-

ARMOURINES PROJECT S.W.A.R.M. 17990,-
BATTLE TANK 17990,-
BEETLE ADVENTURE RACING 17990,-
BODY HARVEST 14990,-
BOMBERMAN HERO 16990,-
BUGS LIFE 17990,-
CARMAGEDDON 17990,-
CHAMELEON TWIST 15990,-
CHARLIE BLAST TERRITORY 16990,-
CHOPPER ATTACK 16990,-
DOOM 64 16990,-
EARTH WORM JIM 3D 17990,-
F1 WORLD GRAND PRIX II 7990,-

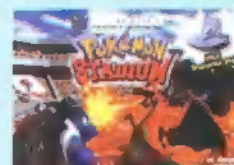


GT 64 16990,-
HOT WHEELS 16990,-
IGGYS RECKIN BALLS 16990,-
INT. TRACK & FIELD SUMMER GAMES 16990,-
KNIFE EDGE 16990,-
LEGO RACERS 12990,-
LODE RUNNER 3D 16990,-
MADDER NFL 99 16990,-
MARIO TENNIS 17990,-
MICRO MACHINES 64 17990,-
MONSTER TRUCK MADNESS 17990,-
MYSTICAL NINJA 2 17990,-
NASCAR 99 16990,-
NBA JAM 99 17990,-
NHL 99 16990,-
OLYMPIC HOCKEY 98 14990,-
PENNY RACERS 17990,-
POKEMON SNAP 19990,-
QUAKE 9990,-
RACING SIMULATION MONACO GP 17990,-

RAKUGA KIDS 17990,-
RIDGE RACER 64 17990,-
RUGRATS 17990,-
S.C.A.R.S. 16990,-



SHOGUN VALLEY 16990,-
STAR WARS RACER 17990,-
STARSHOT 16990,-
SUPER CROSS 2000 17990,-
SUPER MASH BROSS 16990,-
THE NEW TETRIS 17990,-
TOP GEAR OVERDRIVE 17990,-
TOP GEAR RALLY 16990,-
TURK 2 12990,-
TURK 3 RAGE WARS 12990,-
V-RALLY 99 16990,-
VIRTUAL POOL 17990,-
WETRIX 15990,-
WLS 2000 12990,-
WORLD CUP 98 14990,-
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP 12990,-
WORMS ARMAGEDDON 17990,-
YOSHIS STORY 17990,-
ZELDA 19990,-
ZELDA 2 MAJORA'S MASK 19990,-



GAME BOY

ADVENTURE ISLAND 6990,-
ALADDIN 7990,-
ASTERIX & OBELIX 7990,-
BATMAN RETURN OF JOKER 6990,-
BIONIC COMMANDO 7990,-
BUST A MOVE 2 6990,-
DAFFY DUCK 7990,-
DARKWING DUCK 7990,-
DENNIS THE MENACE 6990,-
DRAGONS LAIR 7990,-
DROPZONE 9990,-
FINAL FANTASY LEGEND 9990,-
FINAL FANTASY LEGEND II 9990,-
GODZILLA 7990,-
GRAND PRIX 7990,-
GREMLINS 2 6990,-
HEAVY WEIGHT 7990,-
HOMERUN BOXING 9990,-
ISS SOCCER 9990,-
JACK NICKLAUS GOLF 7990,-
JELLY BOY 6990,-
JIMMY CONNORS TENNIS 7990,-
JUNGLE STRIKE 7990,-
MAUI MALARD COLD SHADOW 7990,-
MEGAMAN II 7990,-
MICKEYS DANGEROUS CHASE 7990,-
MICRO MACHINES 6990,-
MIK NUTZ 7990,-

MULAN 9990,-
NOTRE DAME 9990,-
PAPERBOY 7990,-
PINOCCHIO 7990,-
POCAHONTAS 7990,-
POKEMON KÉK 9990,-
POKEMON PIROS 9990,-
POKEMON SÁRGA 9990,-
POPEYE 2 7990,-
SMURFS 2 7990,-
SMURFS NIGHTMARE 9990,-
SMURFS TRAVEL THE WORLD 7990,-
SPIROU 7990,-
SPY VS SPY 6990,-
SUPER HUNCHBACK 6990,-
SUPERMAN 7990,-
TALE SPIN 7990,-
TAMAGOTCHI 7990,-
THE LITTLE MERMAID 7990,-
THE REAL GHOSTBUSTERS 7990,-
TINY TOON BARE BIG BREAK 7990,-
TINY TOON MONTANAS 7990,-
MOVIE MADNESS 7990,-
TUROK 7990,-
WATER WORLD 6990,-
WAYVE RACE 7990,-
YOGI BEAR GOLD RUSH 6990,-
YOSHIS COCKIE 5990,-

KEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB 1999,-
Memory Card 2MB 3999,-
Memory Card 4MB 4999,-
RFU Adapter 2999,-
Sony Memory Card 1MB 4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad 4999,-
X-Plorer FX V3.0 HÍVJ!
Avenger Gun + pedál HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller 9999,-
Double Shock Controller 4999,-
Classic Controller 1999,-
Falcon Gun (lézer irányfényrel) HÍVJ!
Panther II fénypísztoló 5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock 9999,-

Kábelek:

-Joy Hosszabító 1999,-
-Link 1999,-
-Scart + G-Con 1999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K 2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory 4999,-
Memory Extension Pack - 4MB 6999,-
RFU Adapter 7999,-
Universal Game Adapter 11999,-
X-Plorer kártya 13999,-
Joy hosszabító kábel 2999,-
Transfer Pack 7999,-

GAMEBOY

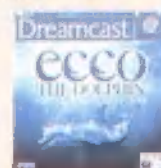
Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszóró) 7999,-
GB Color link kábel 2999,-
GB hálózati adapter + akku 4999,-

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING 9990,-
720 9990,-
ALADDIN 9990,-
ALL STARS TENNIS 9990,-
ARCADE HITS 9990,-
ARMOURINES PROJECT S.W.A.R.M. 9990,-
ARMY MEN 9990,-
AUSTIN POWER 9990,-
BATTLE TANK GLOBAL ASSAULT 9990,-
BATTLESHIP 9990,-
BEAUTY & THE BEAST 9990,-
BLACK BASS FISHING 9990,-
BUBBLE BOBBLE 9990,-
CANNON FODDER 9990,-
CATWOMAN 9990,-
CENTIPEDE 9990,-
CHASE THE 9990,-
CRAZY BIKERS 9990,-
DAIKATAN 9990,-
DROPZONE 9990,-
DUKE NUKEM 9990,-
EVEL KNIWEI 9990,-
F18 THUNDER STORM 9990,-
FIFA 2000 9990,-
FROGGER 9990,-
GAME & WATCH GALLERY 3 9990,-
GTA 2 9990,-
HARVEST MOON 7990,-
HEXITE 9990,-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000 9990,-
KLAX 9990,-
KNOCKOUT KINGS 9990,-
KONAMI WINTER GAMES 9990,-
LAS VEGAS 9990,-
LEGEND OF BIVERT KING 9990,-
LEGO ALPHA TEAM 9990,-
LEGO RACERS 9990,-
LEGO STUNT RALLY 9990,-
LOONEY TUNES 9990,-
MASK 9990,-
MAYA BEE 9990,-
MICRO MACHINES 1-2 9990,-
MISSILE COMMAND 9990,-
MS PACMAN 9990,-
MUPPETS 9990,-
NBA JAM 99 9990,-
NBA PRO 99 9990,-
NHL 9990,-
PAC MAN 9990,-
PAPERBOY 9990,-
PAPYRUS 9990,-
PERFECT DANCE 9990,-
PITFALL 9990,-
POKEMON CARD GAME 9990,-
POKEMON KÉK 9990,-
POKEMON PINBALL 9990,-
POKEMON PIROS 9990,-
POKEMON SÁRGA 9990,-
PRINCE OF PERSIA 9990,-
RAINBOW 9990,-
RATS 9990,-
READY 2 RUMBLE BOXING 9990,-
RONALDO V FOOTBALL 9990,-
RUGRATS 7990,-
SHANG HAI POCKET 9990,-
SILICON VALLEY 9990,-
SMURFS 3 9990,-
SPIDERMAN 9990,-
SPIROU 9990,-
SPY HUNTER-MOON PATROL 9990,-
SPY VS SPY 9990,-
STRANDED KIDS 9990,-
SUPER BREAKOUT 9990,-
SUPER MARIO BROS DX 9990,-
SUPREME SNOWBOARDING 9990,-
SUZUKI ALL STAR 9990,-
TANZANIAN DEVIL 9990,-
THREE LIONS 9990,-
TOMB RAIDER 9990,-
TONIC TROUBLE 9990,-
TONKA 9990,-
TOTAL SOCCER 2000 7990,-
TURK 2 9990,-
TURK 3 RAGE WARS 7990,-
VEGAS GAMES 9990,-
WARBIO LAND II 9990,-
WARIO LAND III 9990,-

SEGA DREAMCAST CD-K

AEROWINGS 16990,-
BUGGY STINGER 16990,-
BUGGY HEAT 16990,-
BUST A MOVE 4 17990,-
CHICKEN RUN 17990,-
DEADLY SKIES 17990,-
DEEP FIGHTER 17990,-
DINO CRISIS 17990,-
ECCO 17990,-
EVOLUTION THE WORLD OF SACRED 17990,-
RE-VOLT 17990,-
RED DOG SUPERIOR 17990,-
FIREPOWER 17990,-
RESIDENT EVIL 2 17990,-
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS 17990,-
RESIDENT EVIL CODE VERONICA 17990,-
ROADSTERS 17990,-
SEGA RALLY 2 17990,-
SEGA WORLDWIDE SOCCER 16990,-
SNOW SURFERS 16990,-
SONIC ADVENTURE 16990,-
SOULCALIBUR 15990,-
SPEED DEVILS 16990,-
SPIRIT OF SPEED 17990,-
STAR WARS JEDI POWER BATTLES HÍVJ!
STAR WARS RACER 17990,-
SUZUKI ALLSTAR 17990,-
EXTREME RACING 16990,-
SWORD OF BERSERK 17990,-
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 16990,-
TOMB RAIDER 4 17990,-
TOMB RAIDER CHRONICLES 17990,-
TONY HAWK PRO SKATER 2 17990,-
URBAN CHAOS 17990,-
V-RALLY 2 17990,-
VIRTUA FIGHTER 3TB 16990,-



F1 WORLD GRAND PRIX 16990,-
F1 WORLD GRAND PRIX 2 17990,-
FERRARI F355 CHALLENGE HÍVJ!
GAUNTLET LEGENDS 17990,-
GTA 2 17990,-
HIDDEN & DANGEROUS 17990,-
HYDRO THUNDER 16990,-
INCOMING 16990,-
JIMMY WHITE SNOOKER 2 17990,-
MAKEN X 17990,-
MDK 2 17990,-
NBA 2K 17990,-
NOMAD SOUL 17990,-
FIFA 99 16990,-
POWER STONE 16990,-
QUAKE 3 ARENA 17990,-
RACING SIMULATION MONACO GP 16990,-



VIRTUA TENNIS 17990,-
WACKY RACES 17990,-
WALT DISNEY MAGICAL RACING TOUR 17990,-
WORMS ARMAGEDDON 16990,-
WWF ATTITUDE 16990,-
ZOMBIE REVENGE 17990,-

PLAYSTATION 2

HEAD OR ALIVE 2 17990,-
DYNASTY WARRIORS II 19990,-
FIFA 2001 HÍVJ!
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 17990,-

NBA 2001 HÍVJ!
RIDGE RACER V 17990,-
SILENT SCOPE 17990,-
TEKKEN TAG TOURNAMENT 17990,-



Tartalom



007 Racing



Aladdin Nasira's Revenge



Evil Dead



F1 World Grand Prix 2

Hírek.....	2
007 Racing (PS)	4
Tom & Jerry (PS)	5
NBA Live 2001 (PS)	6
The Mummy (PS)	7
Aladdin Nasira's Revenge (PS)	8
RC de GO! (PS)	9
Breath of Fire 4 (PS, NTSC)	10
Moto Racer World Tour (PS)	12
Nascar Heat (PS, NTSC)	13
Evil Dead (PS, NTSC)	14
This is Football (PS)	16
The Grinch (PS, NTSC)	17
Fifa 2001 (PS2)	18
Tekken Tag Tournament (PS2)	20
Ridge Racer 5 (PS2)	21
Tomb Raider Végigjátszás folytatás	22
Final Fantasy IX Végigjátszás folytatás	28
Shenmue Végigjátszás folytatás	30
Zelda Végigjátszás	31
Spec Ops Omega Squad (DC)	32
Rainbow 6 Rogue Spear (DC)	33
102 Dalmatians (DC)	34
F1 World Grand Prix 2 (DC)	35
UEFA Striker (DC)	36
Cannon Spike (DC)	37
Army Men Sarge's Heroes (DC)	38
Arabian Nights: Prince of Persia 3D (DC)	39
Dreamcast Dettól	40
Zelda (N64)	42
Csevegő.....	46



Cannon Spike



Zelda



Tekken Tag Tournament

aktuális³⁵

Megtréfált minket a január. Először is csak az utolsó pillanatban sikerült visszakapnunk PS2-es tesztgépünket, így a PS2 cikkek MAJDNEM nem készültek el. Szép lett volna, ezüst Tekken címlap, cikk meg sehol! Mostantól tehát jönnek a PS2 tesztek is, persze egyelőre csak szépen, lassan, urasan.

Aztán a Dreamcast piacon meg elég nagy pangás volt, mire viszont nagy nehezen teletömtem az oldalakat, bejött vagy 20 király játék, amiről mindenképpen írni kellett volna. Sajnos, a Daytona 2001 és a Sonic Adventure 2 csak februárban lesz bemutatva, de hát mit tehet a szegény főszerkesztő, ha a piac mozgása nem követi a magazin megjelenését? Jó hír viszont, hogy a fiúk elkészültek a hosszú leírások befejezésével, így végre letudtuk a három legutóbbi sikerjátékot, ráadásul még a Zelda 2 végigjátszása is befért, hála Csipi önfeláldozó munkájának.

Gondolom feltűnt, hogy újabb változtatás volt az értékelőben: ezentúl nem bénázunk a százalékokkal, hanem pontozni fogunk 1-től 10-ig. Így legalább nem kell magyarázkodni a 100%-os játékok miatt – egyszerűen 10 pontot adunk nekik. A többi játékot is egyszerűbb lesz besorolni így.

Martin



SEGÍTSETEK!

Gyűjteményembe régi típusú, magyar gyártmányú Star Wars figurákat keresek! Minden figura érdekel.
Telefon: 3-49-48-47 Martin

adványban megjelent szöveges és ztrációs anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével tséges.

1417-9296

nás:

rt és Játékkártya nyomda RT

OLDMANN csoport tagja)

ulajdonos: Balogh Zsolt

erkesztő: Martin

arv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

rdai előkészítés: Titz Renáta

ágítás: Recent Kft.

ja a Comgame Kft., 1136 Budapest,

ely Gy. utca 17.

lcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

szti a Hírker Rt,

t és alternatív terjesztők

zethető: 576 KByte

(game Kft.), 1389 Budapest,

132.

il: 576konzol@576.hu

site: www.576.hu

ap: Tekken Tag

Tournament



S.R.C. (PLAYSTATION 2)

Criterion Studios

Bár autós játékból most aztán tényleg annyi lesz PS2-re, mint égen a csillag, és bár nem illik beleesni első blikkre a "hűdészpagrafi-kája" szindrómába, én fittyet hányva mindennemű szabályra, mégis ezt tettem. Anélkül, hogy eme tényen kívül bármi más fel tudott volna vonulni a Criterion Studios készülő autós játéka. Merthogy tulajdonképpen tényleg nem tudott más felmutatni, hisz taktikusan nem árultak el jól semmi konkrétumot erről a misztikus S.R.C.-re keresztelt dologról. Annyit lehet tudni, hogy városban játszódó arcade jellegű kis könnyed autózgatás lesz, néminemű extra módokkal feldobva. Amerikába nyáron jön állítólag.



MOTORHEAD2 (PLAYSTATION 2)

Digital Illusions

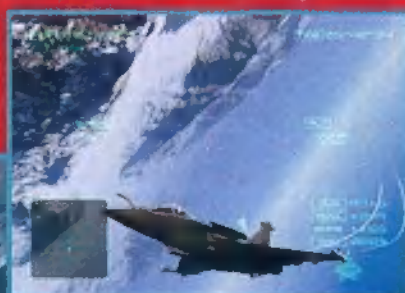
Nagyot dobantott 2 és fél éve az addig csak Amigás és flipperes körökben elismert svéd csapat, hisz a futurisztikus autóversenyes játékok 1 millió eladott példánya is azt jelentette, hogy a játékosok is rátaláltak a projectre. A kemény, techno hangulat úgy látszik bejött a népnek, így nem volt oly meglepő a decemberi bejelentés, miszerint a csapat már dolgozik a folytatáson PlayStation 2-re. A cél elsősorban nem egy gyökeres változtatásokon átmenő vadi új program készítése – hangzott el a projectvezető szájából –, hanem a meglévő elképzelés/konceptió továbbvitele a most már technikailag is jóval fejlettebb hardveren. Egyelőre ezek a vázlat-renderelések láttak napvilágot, a többi csak később jön a konkrétumokkal együtt. Játék amúgy csak 2002-ben lesz.



ACE COMBAT 4 (PLAYSTATION 2)

Namco

A Namco már nem tud mit kitalálni jó dolgában, ezért most arra kárhóztatja a jobb sorsa szenderült játékosokat, hogy egy meteor Földre zuhanása utáni káoszban üljen a botkormányok mögé, és kormányozza a megbékélésbe a világot. Bár az tény, hogy az immáron rútnak számító PlayStation nem tudott épkezláb repülőgép szimulátort felmutatni, mégis az Ace Combat sorozat volt az, mely a legnevesebb címmel büszkélkedhetett. És most, eljött a PlayStation 2, és talán tovább arathat a Namco is. A képekről az tűnik le, hogy itt minden szép, és minden jó. Talán túlságosan is. Hihetetlenül gyönyörű az egész! Nem is csodálom, ha DVD-n fogják kiadni a programot, melyben repülhetünk akár az F22 Raptorral is. 24 misszió és őszi megjelenés áll még a statisztikák között.



PROJECT JUSTICE (DREAMCAST)

Capcom

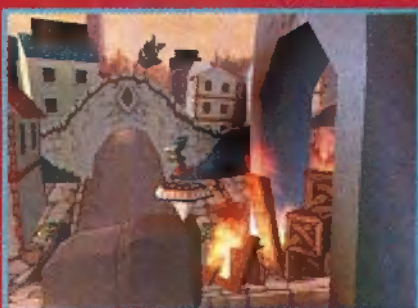
Csak egy nem fér az én picit buksimba bele, hogy ha egy játéknak már megjelent 2 része, akkor azt miért kell elfelejteni, és minek kell egy teljesen új címmel felruházni azt. Na, mindegy – itt az igazság project, vagyis a Rival Schools 3. Nos az új rész mellett, hogy Dreamcast-ra jön, és hogy ezzel egyenes arányban olyan szép is lesz, 30 választható karakterrel, és a mostanában divatfóssá váló TAG móddal, azaz egyszerre több karakterrel fut a küzdelem. Az újítást itt a 6 iskola növendékeinek keveredése és azok fejlődési szintjeinek emelkedési módja okozza. Az anyag februárban jön Amerikában, és asszem' mást nem is lehet róla elmondani, minthogy: várjátok...



KLONOA 2 (PLAYSTATION 2)

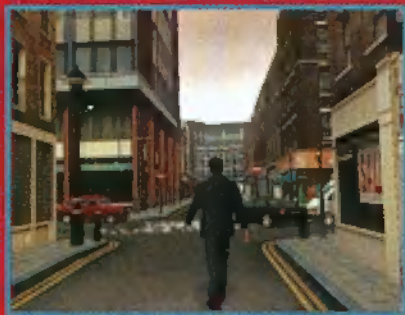
Namco

Tudtam, tudtam, és tudtam. Nincs más szó rá, egyszerűen muszáj volt az, hogy a Namco platform játéka, a Klonoa folytatódjon, hisz olyan aranyos / gyönyörű / jó volt az a játék. És hát nem csalódtam, 2001-ben jön a Klonoa 2. A stílus mit sem változott az előző rész óta, hisz van itt a hiper-szuper csúcstechnológia, maradunk az oldalról látszó 2 és 3D keverék platformjátéknál. A főhős Klonoa, a macsek, kinek "ölég" mókás lapátfülei vannak, és olyan aranyosan tud gágyogni beszéd helyett. Több, mint 20 pálya vár majd a bátor kalandorokra, valamikor az év végén, amikor nálunk is megjelenik a játék.



THE GETAWAY (PLAYSTATION 2)

Studio Saho / Sony



Ezek a betyár játékkészítő cégek egyszerűen nem engedik, hogy itt szűkölködjünk negatív hős alakítása nélkül. Hiszen a Grand Theft Auto 3-ig csak ki kell húznunk valamivel – a betyár életbe! Szóval arról van szó, hogy van itt ez a Mark, aki foglalkozását tekintve professzionális bankrabló a mai Londonban. Illetve, hogy egész pontos legyen, a tegnapi, hisz már felhagyott ezzel a tevékenységével. Most azonban egy Charlie Jolson nevű fejtes úgy döntött, hogy neki szüksége van egy jó sofőrre. És ezt te veled

azonosítja. Mivel te erre nem vagy hajlandó, hisz a város egyik legnagyobb maffia-vezéréről van szó, elrabolja a fiadat. Innen től kezdve sok választásod nem lesz: vezethetsz az életedért. Helyszín, mint azt már tisztáztuk: Anglia. De nem akármilyen Anglia, hanem annak székes fővárosa: London. És, hogy ebben mi a nagy szám? A cirka 70 kilométernyi felvett útszakasz, mely azt



eredményezi, hogy egy virtuális városnézést kapunk. Már ha lenne időnk várost nézni. A játék lényege, hogy autóról-autóra cikázva teljesítsd megbízód kívánságait. Összesen 50 féle városi autót alapján lemodellezett járgány áll rendelkezésre, melyek között olyan neves másolatok szerepelnek, mint az Audi TT, vagy egy Mercedes. A megjelenés augusztusban esedékes.



DEVIL MAY CRY (PLAYSTATION 2)

Capcom

Shinji Mikami neve talán nem hangzik annyira ismeretlenül a játékok körében forgatódnak, hisz az ő nevéhez fűzhető többek között a Resident Evil, vagy a Dino Crisis sorozat. Éppen ezért talán érthető, ha a média egyből felkap minden olyan projektet, amihez csak a mester keze közel kerülhet. Most a Resident Evil 4 előtti bemelegítésnek lehetünk tanúi, vagyis a sirmi fagysz ördögnek. A játék technikailag megtartja az RE stílusát, azaz előre renderelt, rögzített hátterek előtt játszódnak a polygonizált hősök történetei, amik ezúttal eléggé kifordulnak magukból (bár mikor nem?). Szóval van ez a Dante, aki egy 2000 éves gonosz leszármazottja, tehát emberi és ördögi vér is folyik benne egyszerre. Innentől kezdve adva van a szituáció, mi van, ha megpróbálják megkísérteni az illetőt? És vajon kötélnek áll-e? Kiderül, ha év végén megjelenik...



STUPID INVADERS (DREAMCAST)

Xilam / Ubi Soft

Egészen jól emlékszem még, hogy pár évvel ezelőtt a mosógép kettősen ment szombat délelőttként egy mese "Urdinkák" címmel. 5 vadítóan együgyű, és ezáltal komikus helyzetek ezreibe keveredő UFO-ról volt szó, akik egy sajnálatos baleset folytán a Föld nevű bolygóra pottyanak, s amíg meg nem javítják a hajójukat, itt is maradnak. Mint az a címből is kiviláglik, hőseink nem éppen IQ vitézek, és talán úgy is lehetne mondani, hogy buták. A játékban ugyanezt fogjuk visszakapni, amint majd lehet röhögni ezzel... A stílus kalandjáték, mégpedig a pointclick verzióban, azaz olyan, mint a Broken Sword. Bár konzolon ez a stílus igen csak ritka, talán ez a game ráveszi majd a játékosokat, hogy örömmel üljenek le egy kicsit gondolkodni is a szórakozás mellett. Megjelenés még tavasszal.



GRAN TURISMO 3



GRAN TURISMO 3 SPEC-A

Polyphony Digital / Sony

Elég randa neve lett a pár hónapja még Gran Turismo 2000 néven futó projektnek. Az biztos, hogy a GT3 a PlayStation 2 egyik key-projektjének, vagyis kulcsfontosságú csomagjának ígérkezik, hisz itt dőlhet el igazán, hogy mennyire lesznek vevők az emberek az új gépre. Nos, a fejlesztők minden tőlük telhetőt megtettek. Míg a GT2 200 polygonból épített fel egy autót, addig a GT3 nem kevesebb, mint ennek a tízszereséből, azaz a 2-3000 polygonból dolgozik. Így nem csoda, ha szép lesz. Álomszép... A kezelhetőséget sosem illette rossz szó, és ha csak ezt direkt most el nem rontják, akkor ebben sem kell majd csalódnunk. És talán a 150 autó sem adhat okot a fanyalgásra, mert most leglább minden autógyár (köztük európai, amerikai, és japán vegyesen) kocsija helyet kapott és nem csak néhány, de mindjárt 100 variációban. Az előzetes ígéretek alapján tavasszal lehet ró számítani.



LION KING: SIMBA'S MIGHTY ADVENTURE (PLAYSTATION)

Paradox / Activision

Számomra a Disney legnagyobb dobása az Oroszlánkirály marad mindig is. Az ötlet, a megvalósítás, és minden annyira saját volt, annyira magával ragadó a hangulata, és nem is csak engem, úgyhogy nem is értem miért kellett eddig várni a PlayStation konverzióra. Mert most aztán megkapjuk a magunkét egy ugrálás, gyűjtögetős játék formájában. Mindenki feltűnik a játékban, akik csak fontos szereppel bírtak a filmben is, és lesznek benne akció részek is, amiket a főhősök tesztelhetnek meg. Most már nemsokára lesz Európában is.



ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE (XBOX)

Oddworld Inhabitants

Sokáig hamályba bűrkölözött, hogy ki a franc is az a Munch, a legújabb Oddworld játék címadó szereplője? Nos, a fenti képre pillantva nincs több kételkedés, nincs több találgatás: Ő az! De, hogy miként került ő taláshétközbe, és, hogy mi történt Abe-bel? Az is ki fog derülni az immáron kizárólag csak Xbox-ra készülő teljesen 3D-s projektben. Merthogy bemutatják a gépet, és vele együtt a rá készülő Oddworld-öt. Lesz benne minden, ami eddig volt: Abe, Mudokonok, lopakodás, Sligek és remek hangulat. 2002.

Balog Péter



Elfogult vagyok! Minden Bond-filmet ismerek, mindet láttam már legalább 25-ször (bár, ha jobban belegondolok, az újabbakat nem...). Még akkor is, ha ma-napság már nem cseng a filmsorozat neve úgy, mint régebben, amikor még sajátos hangulattal bírt minden 007-film, jó tíz évvel ezelőtt. Sőt, volt az 20 is jobban belegondolva. Talán a fiatalabbak olvasók közül sokaknak elképzelésük sincs, hogy milyen volt mondjuk a '80-as évek közepén megnézni

Kölcsönöztek régi filmeket és nézzétek azokat... sok jó és érdekes dolgot találni benne, nekem elhihetitek. Na, ennyit a szokásos nosztalgikus-történelmi esszéről... bocss.

Szóval, a klasszikus bondokat mind oda-vissza ismerem, így nem tagadom: igencsak vigyorgós voltam, amikor hazavittem tesztelésre a 007 Racinget. A játékban különböző küldetéseket kell teljesítenünk, feladatunként más-más csodamasinával a fenekünk alatt.

gozik az M1-6-nél, így helyette R fog minket tájékoztatni minden fontosabb küldetés előtt. Tőle tudjuk meg, hogy mit kell tennünk, hogy kell lőnünk, mivel kell céloznunk és, hogy melyik fegyver mire való. A küldetések tartalmi részéről nem írnék többet. Bondok vagytok, vannak feladataitok és fegyvereitek. Meg kell mindent csinálni, követni az utasításokat és kész.

Kicsit azonban tegyük félre az én bond-elfoglaltságomat és legyünk objektívek. A játék kérem szépen brutálisan nehéz! Lehet, hogy "dabóloszevő"-nek is nehéz dolga van, de a harmadik küldetésnél én fél napig (!) próbálgattam. Kegyetlen a játék és olykor-olykor nehézkes. Talán az

Bár komoly kétségeim vannak, hogy az elfoglaltságom elég lenne, ahhoz, hogy ezt elég gyengéske grafikát jónak lássam. Sajnos, amikor először megláttam a játékot, hát kicsit elszomorodtam. Kifejezetten csúnyácska a prógi, de meg lehet szokni és (bár ezt semmi sem garantálja) a későbbiekben szebbek a pályák állítólag. Eme utolsó infót a játék weboldalának a fórumán láttam. Sajnos jómagam nem tudtam végigmenni mindenhol, mert ahhoz messze túl nehéz, de amit láttam, attól még igaz is lehet ez a "javuló grafika"-elmélet.

007 Racing

TITKOSÜGYNÖK A VOLÁN MÖGÖTT!



egy Bond-filmet, amikor még videó is alig-alig akad. Én emlékszem, hogy az egész ház nálunk gyűlt össze, megnézni a filmeket és az osztálytársaim is rendszeres jelleggel látogattak, mert "Adiékna! van James Bond film!". Huu, mindenki bámulta a kocsikat, a helyszíneket, de leginkább a fegyverek és a nők ragasztottak mindenkit a képernyők elé akkoriban. Aztán szünet... Jött Brosnan és megváltozott a "Bond-kultúra" is. Már olykor-olykor nevetnem kellett a buta, lehetetlen képességein, például amikor a legutóbbi filmben a tenger fenekén, sötétben úszkált át egy atom-tengeralfutár egy torpedónyílásából a másikba. Vagy amikor egy zuhanó repülő után ugrik a hegycsúcsra, a levegőben bemászik, majd miután beült a (még mindig zuhanó) gép pilótafülkéjébe, bekapcsolja a motort és megmenti a napot. Most kíváncsian várom, hogy ki lesz az új Bond. Azt hallottam, hogy az utolsó Brosnan-filmben Kevin Spacey lesz a gonosz! Függetlenül a szereposztástól, ez a sorozat az egyik utolsó maradványa annak a filmes érzések, amit már nem nagyon tapasztalhat meg senki, ebben a nagy sztori-dömpingben.

Bond-jártas arcoknak, nem kell bemutatnom a fehér Lotust, vagy bármelyik Aston Martint, de persze itt van az új BMW is. Az introban egy nagyon jó kis bevezetőt gyűjtöttek össze a srácok, így pillanatok alatt hangulatba kerülünk. Nekem különösen finom élmény a bevezetőben, amikor Teri Hatcher felhúzza a combjait a kis fekete harisnyáját, grrrr!!! Persze a kocsik is szépek...

Ha ezt megnézzük, nekiállhatunk a küldetéseknek. Mindenfelé járunk a világban majd, és természetesen egyik akcióból sem maradhat ki egy bombázó ügynök-nő. Mint a Brit titkosszolgálat (M1-6) különleges ügynöke, minden küldetésben a legmodernebb (és legmegszokottabb) fegyverekkel leszünk felszerelve. A szokásos olajcsövek, füstbombák, rakéták, gép-fegyverek, egyszerűen minden megvan a kocsikban. Az öreg Q már nem dol-

kárpol, hogy a hangulati elemek tökéletesen illeszkednek, R folyamatosan hisztijétől a kocs miatt, egészen a titokzatos gonosz sejtelmes "Good bye, Mr. Bond!"-mondatáig, mielőtt a levegőbe repülünk a kocsival együtt. Kérem, ezt a játékot csak a hangulat és a tradicionális bond-momentumok sikeres megteremtése viszi a háttér. Persze lehet, hogy csak a magamfajta elfoglult arcoknál, és valaki, aki egyáltalán nem képes beleérezni az öltönyös ügynök szerepébe, nem értékeli egyáltalán majd. Ez itt az én erősen szubjektív véleményem.



Mégis azt mondom, hogy érdemes megpróbálni, még akkor is, ha grafikailag lehetne jobb és menteni is könnyebb lenne, ha nem a sokadik küldetést kéne végigszenvedni, hogy használhassuk végre a memo-kártyánkat. Az ellenfelek tudása nem erős, mégis a nehézség a küldetések felbontásában van. A már fent említett harmadik küldetésnél, ami New Yorkban van, már az első két feladat elvégzésére majdnem rámegy a kocsink, és még előttünk van három másik. Próbálgattok mindig tartalékolni orvosi csomagokat és lövedéket, mert olykor-olykor jobb hátrahagyni és később felszedni őket, mert különben elvéreztek és akkor nemhogy jó nő, de semmit sem kaptok.

Összegezzünk! Vegye meg a játékot mindenki, aki... Bond rajongó, szereti a lövöldözős játékokat, tetszett neki a Driver, türelmes és kitartó. Akik azonban nem esnek bele ebbe a csoportba, azoknak nem nagyon ajánlanám a programot, még akkor sem, ha az én gyűjteményembe minden nehézségtől és kinszenvedéstől függetlenül bekerült. Talán a hangulata miatt, talán a nosztalgia miatt, talán egyszerűen a tartalom miatt. Nem könnyű a játék, nem elnéző a hibáinkkal szemben, nekem mégis tetszik. Vigyázat: elfogult vagyok!

Adam

007 RACING

ELECTRONIC ARTS

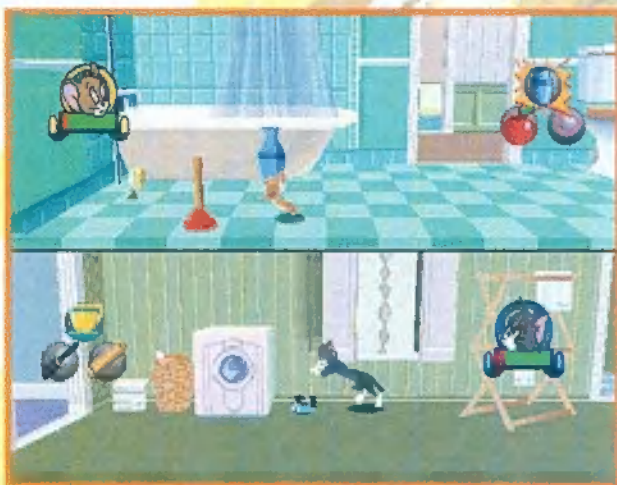
GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

12 JÁTÉKOS
4 MEMÓRIABLAKOK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TRADICIONÁLIS
BOND-HANGULAT
× CSAK RAJONGÓKNAK

8 pont

Sohasem felejttem el, ahogy a TV előtt gubbasztok és bámulom a képernyőt egész nap. Szerintem kevesen vannak, akik kisebb korukban ne szerették volna a Tom és Jerryt. A mai



napig az egyik legismertebb és legsikeresebb rajzfilm. A WB Interactive valószínűleg a fiatalabb korosztályt célozta meg a mesefilm megjétekosításával, de az idősebbek is kellemes, vidám percek tölthetnek el vele. Az egész program, az CD audio zenével együtt nem foglalja el a lemez kapacitásának felét sem. Nem találunk benne digitalizált beszólásokat, sőt még egy árva animációt sem. Ez utóbbi engem egy picit zavart, szívesen vettem volna az eredeti felvételeket a pályák között.

ÜSD VÁGD, NEM APÁD

A lemez behelyezése után máris a játék töltődik be, egy címképernyő és rögtön a



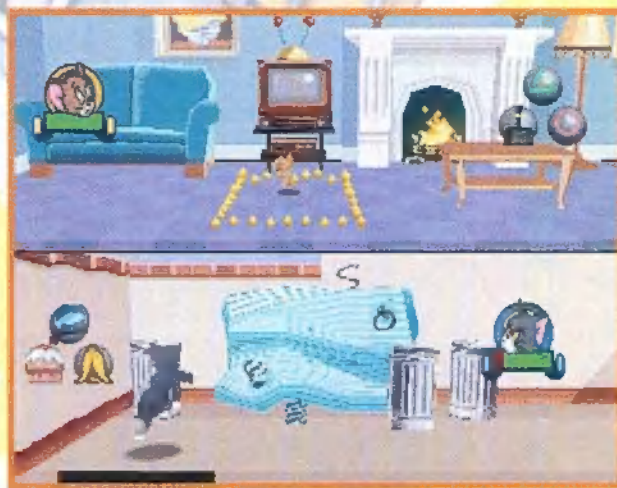
menüben találjuk magunkat. Szinte mindenhol az egyszerűsége törekedtek a készítő, így a menüben is. Választhatunk a mentett állásunk betöltése, a beállítások menü, a készítő megtekintése és végül az egy illetve kétjátékos üzemmód között. A beállítások között vibrációt kapcsolgathatjuk az arra alkalmas joypadok esetében, pozícionálhatjuk a képernyőt és a hangereket is módosíthatjuk. Sok teendőnk nem lesz itt, de ha mégis elfelejtettünk volna valamit, mindent elérhetünk a játék alatt is. A folytatás gomb takarja a Load Game opciót, ahol a pályák között található állásmentési lehetőséggel élve hozhatjuk vissza helyzetünket. Az egy és kétjátékos mód között az ég egy világon semmi eltérés nincs, csupán annyi, hogy az utóbbiban a gép irányította Tomot egy haverunk mozgathatja. Ha kiválasztottuk a játékmódot, egy könyv jelenik meg, melyben a választható pályák között lépkedhetünk. Kezdsnek ez természetesen egyetlen pályára korlátozódik. Egyébként menteni is itt tudunk majd, a következő megpróbáltatás előtt.

A játékmezőt elég sajátos módon mutatja a program. Oldalról látjuk a terepet, a

kamera fix, viszont be tudunk menni térben (oldalra, fel és lefelé) különböző szobákba, pincékbe, sőt még a kertbe is kisértelhatunk. Az egész pálya a rajzfilmbeli házat próbálja utánozni, a kutya és a kacsák a kertben úszkálnak, stb. A képernyő ketté van osztva, az egyes játékos (vagyis Jerry) a felsőn található. Tom képernyőjét mi is láthatjuk, tudjuk merre jár, mit csinál. Feladatunk nem valami bonyolult, általában nem más, mint az ellenfelünk likvidálása. Ezt tehetjük a pályán található, felszedhető tárgyak valamelyikével. Tehát egy fogócskát fo-

vasalódeszka, és a dinamit is. Sőt a TV is bekapcsol néha és akkor mindketten barátságosan leülnek elé és elkezdik nézni a Tom és Jerryt. Vannak extra missziók is, ahol nem energiára és egymás agyonverésére megy a dolog, hanem például kiskacsák megmentésére Tom kezei közül. Fel kell szednünk a házban kószáló kacsákat és kivinni a kertben található tóhoz. Ha Tom ránk suhint egy baseball ütővel, akkor a kacsát elvesztjük és az ő kezébe kerül. Legjobb lesz ha kikerüljük a macskát és a csapdákat is. A kezelés roppant egyszerű,

átvezető képsor egyszóval csak a játékot találjuk a lemezen, meg a kellemes zenét. Ez utóbbi rettentően hasonlít az ere-



detihez, de mégsem az. Egy picit átdolgozták és szerintem ezt nem kellett volna. Vannak ugyan aranyos zenék a lemezen, de a legtöbbször furcsa érzésem támadt. Vártam, szinte dúdoltam magamban a dallamot, de mindig egy picit máshogy alakult, mint ahogyan annak lennie kellett volna. A kezeléssel viszont semmi probléma nincsen. A szereplők egyszerűen és jól irányíthatók, mindig azt teszik, amit a játékos szeretne. Csak arra

nem sikerült rájönnöm, hogy Tom miért nem robban fel, amikor a dinamithoz ér. A játék nehézsége egyébként nincs eltűlozva, főleg az elején. Szinte akkor is nyerünk, ha veszteni akarunk. Viszont négy, öt pálya után nagyon kezd beke-ményedni a dolog. Tom sorra kerüli ki az akadályokat, több ütést visz be egymás után, dinamitokat rakosgat maga után és kikerüli a támadásainak. Vi-

szont egy vérbeli Tom és Jerry rajongónak ez nem lehet akadály.

Mindenkinek csak ajánlani tudom a játékot, már csak azért is mert kicsi, nagyon egyszerű és minden korosztály számára élvezhető. A fiatalabbak azért fognak szívesen játszani vele, mert könnyen beletanulnak és még ismerik is a szereplőket meg a sztorit, míg az idősebbek meg azért, mert végre egy olyan játékkal játszhatnak, ahol nem kell történeteket megjegyezni, billentyűzetkombinációkat megjegyezni és mutánsok ellen harcolni. Szóval szerezd meg és szórákkozz jól.

Endrédi Tibor

TOM and JERRY in HOUSE TRAP

OTT A FARKA...



gunk játszani egy rajzfilmbeli terepen, pont úgy, mint az igazi hősök tették azt a TV képernyőjén. Az egymást követő pályák annyiban különböznek egymástól, hogy a ház bejárható része növekszik, úgy szobák járatok jelennek meg, kinyílnak eddig zárva tartott ajtók. Ezáltal új fegyverekhez is juthatunk, vagy éppen akadályokhoz. Például a biliárd tereméből felszedett tekegolyóval és dákóval kiűthetjük Tomot a házból. Különböző akadályok nehezítik a hajszát, melyekbe beleesve a másik fél előnyhöz jut, esetleg még püfölhet is minket, míg szenvedünk. Ilyen például a néha kinyíló hűtőszekrény, mely lefagyaszt, a banán melyen el lehet csúszni, a kimaradhatatlan

mint az egész játék. A nyilakkal mozgathatjuk a karakterünket, az R2 nyomva tartásával tudunk lopakodni lábujjhegyen. A Háromszöggel, Körrel és Négyzettel tudjuk kezünkbe venni a nálunk lévő legfeljebb három tárgy egyikét, az X-szel viszont használni tudjuk. Ezen felül a Starttal tudunk belépni az Options-be. Ennyi az egész.

A játék kivitelezése talán egy picit túl egyszerű, inkább a fiatalabb korosztálynak való. Semmi extravagáns bejátszás,

TOM & JERRY IN HOUSE TRAP

WB INTERACTIVE

GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: ELMEGY
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK
✓ KÖNNYŰ KEZELÉS
ÉS NAGYON ARANYOS
× PÍCIT TÚL EGYSZERŰ A
TÁLLALÁS, LEHETNE BENNE TÖBB
VÁLTOZATOSSÁG ÉS KÖRÍTÉS

6 pont

Első találkozásom a PS-el egy kosárlabdaprogram volt. Nem nagyon voltam képben, hogy ez az új konzol-dolog mire képes, míg '98-ban meg nem ismertem egy cimborámon keresztül az első kosárlabdaprogramot. Az NBA 98 Fastbreak volt az első játék, melyet ezen a konzolon játszottam és megmondom őszintén azóta is megmaradt az elsőszámú kosárlabdaprogram az életemben. A játszhatóság, a játékosok mozgatása, a hangulat annyira jól sikerült, hogy szinte minden este játszottam vele, még akkor is,

legjobban játszható, legkönnyebben kezelhető kosárlabdajáték.

Az intróban minden benne van, ami a kosárlabda lényege manapság. Játékosok, község és legfőképp feka srácok egy stúdióban, amint a hamisítatlan amerikai feelinget próbálják beleékelni a programba. Valljuk be, az elmúlt évtizedekben a "kosárlabda"-szó hallatán elsőre mindenki a nagy amerikai kontinensre asszociál, ha pedig az elmúlt 10 évről beszélünk, hát bizony alig akad ember, aki nem Michael Jordan "munkásságát"

szinte minden figura (némi gyakorlás után, persze).

A hárompontos dobó verseny elég érthetően, mert nem sikerült megtalálnom azt a pontos mozdulatot, mellyel tutira beletalálok a kosárba. Sajnos azt kell mondanom, hogy a gép itt találmra rostálja a dobásokat, ami nem jelenti azt, hogy mondjuk, aki nagyon sz**** dobál, az is párszor betalál. Sokkal inkább úgy kell elereszteni a labdát, hogy ha ugyan-

megöli az összehatást. A játékosok (PS-hez mért) jó grafikája sajnos elvesz egy nagy szeletet az összkép élethűségéből. Nem pixeles, ne értsek félre, de olykor-olykor egyáltalán nem láttam a labdát, mert elveszett a játékosok poligon-tengerében.

Összegezve minden pozitív és minden negatív érzelmemet a játékkal kapcsolatban, csak azt tudom mondani, hogy használható játékot sikerült kiadni, de nem ez a lehangulato-

HÁROMPONTOS

amikor folyamatosan kikaptam, mert túl nehéz fokoza-
tot választottam. Nem nagyon éreztem soha a taktikai beállításokat, de passzoltam, dobtam és loptam a labdákat, így a Fastbreak maradt "A" kosárlabdaprogram máig számomra. Ezen nem azt kell rögtön érteni, hogy nem láttam másikat, vagy esetleg mindegyik program gyenge volt, amivel játszottam. A helyzet ennél kicsit bonyolultabb és azt kell mondanom, hogy az NBA Live 2001 sem nagyon lepelt meg tartalmilag, így előljáróban megjegyezném, hogy szerintem ez sem überolta nagyon a fent említett Fastbreak-et.

Hogy ezt miért állítom ennyire határozottan? Azért, mert a kosárlabda az a labdajáték, melyben a foci



érezné a legjobbnak a sportban. Ez így van jól, pontosan ezért egy kis R'NB és pár "blekk" srác nyávogása ideális kezdés a játékhoz. A menürendszerek is teljesen a helyükön vannak, ráadásul szépek (már amennyire ezt a szót mondhatjuk egy sportjátékban menürendszerre). Nem nagyon kell kukacoskodni a tartalommal sem, hiszen minden kosárlabda csapat benne van a névhez méltóan az NBA-ból és

mellet talán a legfontosabb a jó ritmusérzék. Ettől kezdve, nem kell mondanom, hogy miért a fekete amerikai játékosok vezetnek a világranglistát ebben. Namármost, a gépek fejlődhetnek, a grafika javulhat, a karakterek lehetnek egyre élethűbbek, mégis azt kell mondanom, hogy ha a játék irányításába nem lehet belevinni ezt a ritmust, amit a "nagyok" a valódi parkettán is belevisznek, hát kicsit kockásra sikerülhet az irányítása a csapatnak és oda minden játszhatóság. Leszögezném: nem azt állítom az NBA Live 2001-ről, hogy rossz. Dehogyan! Nagyon jó és nagyon élethű. Csak éppen nem tudom leírni róla, hogy az eddig

szerencsére újra találkozhatunk a 70-es, 80-as és 90-es évek legjobb (All Star) válogatottjaival is.

A választható menüpontok közül a legjobban elsőre a One-on-One tetszett meg, ahol (azok kedvéért elmondanám, akik nem ismerik még a sportot) kétszemélyes kosárlabdát lehet játszani, 1 palánkra. Kicsit csalóka a játék, mert nem annyira nehéz az ellenfelet megverni, mint elsőre hinné az ember, még "Jordan-király" ellen sem. Egyszerűen egy pár testcsel és onnantól sikerül



azzal a megszokott mozdulattal dobjátok mindegyik bogyót, hatból 4 megy csak be, mert lehetetlen pusztán tudásból 100 százalékat teljesíteni. Ez persze érthető, mert valahogy nehezíteni kell a készítőknek. Ne feledjétek, hogy az uccsó labda két pontot ér!

A mérkőzés alatt bújjuk elő a komponens, ami kicsit nekem "visszahúzó" a játék értékelésén és a Fastbreak irányába mozdítja el a mérleget. A bevezetőben említett dinamika nem jön át! Nem érzem folyamatosnak a játékot, és ez azért rossz, mert nem lehet egy rendes támadást felépíteni, mert megtörik a lendület a program nehézkes mozdulatai miatt. Még ehhez adódik a faltalások nevelés aránya is. Ha megpróbáljátok elvinni valakitől a labdát, azt befűjják falnak 10 alkalomból legalább 8-szor. Hát kérem, még a legkezdőbb bírós is engedékenyebb ennél! Grafikailag a játék rendben van, de most elsőször éreztem azt, hogy nem kéne egyes játékokban feltétlenül haladni a fejlődéssel, mert

sabb dolog, még akkor sem, ha a kommentátor is megpróbálta hozni a formáját. Ez olyasmi, mint amikor valaki az Aladdin-t szereti a legjobban vagy a Hófehérkét a Disney mesékből, mert azok még úgy néztek ki mint egy rajzfilm. Egy Herkules vagy Mulan képileg már sokkal inkább emlékeztet egy rajzolt filmre, mint egy rajzfilmre. Remélem értitek amiről próbálok gagyogni és nem vakargatjátok a fejeteket értetlenül, hogy "mi van?!".

Az NBA Live 2001 egy remek szimuláció és használható kosárlabdaprogram, de számomra elveszett benne a játék azon komponense, ami olyan programszerűvé teszi. Tudom, én szoktam mindig erősködni, hogy "minél élethűbb annál jobb", de könnyörgöm azért képileg és hangilag is próbáljunk már meg egy kicsit törődni az összehatással is. Lehet, hogy a játékosok egyenként megállják a helyüket, grafika és élethűség szempontjából, de ebből egy egész csapatot mozgatni bizony kicsit macerás és dinamikai szempontból kifejezetten akadozós. Inkább picit gépiesebb fejek legyenek, mint gépiesebb mozgású élethű arcok!

Adam



NBA LIVE 2001

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTSZTHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENÉ / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

14 JÁTEKOS

2 MEMÓRIABLOKK

MULTI TAP ADAPTER

ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ BENNE VAN AZ "NBA FEELING"
× NEM JÖN ÁT A KOSÁRLABDÁS DINAMIKA

8 pont

Egy igazi mózi néző semmi pénzért nem hagyja ki egy olyan akció-kalandfilmet, mint a Múmia. Nos, ha ez mégis így történt volna, itt a nagy lehetőség, hogy bepótoljuk a képernyőn, egy Playstation irányítással a kezünkben. Pár szóban elmesélem a történetet, hogy mindenki tisztában legyen vele.

Szóval réges-régen, amikor még mobiltelefonok sem voltak, élt egy Imothep nevű fazon, Egyiptomban. Természetesen az aktuális hercegnő volt a szeretője, és amikor ez kiderült, a pasist a legkegyetlenebb halálra ítélték. Múmiát csináltak belőle, bezárták egy koporsóba és egy baráti csevely erejéig beengedtek hozzá párezer hüsvő skarabeusz bogarat. Régen volt ez már, senki sem hiszi manapság, hogy ez tényleg így volt. Ekkor egy kis kutatócsoporthoz érkezik a letűnt egyiptomi helyre. Találnak egy könyvet, amely az ősi halottak könyve valójában. Ezt kinyitva és beleolvagatva életre keltek a legszörnyűbb, haragos szellemek, a Múmiát, amely Imothep testében ált lelket.

vonalaival követi, teli van digitalizált bejátszásokkal és beszédekkel, no meg zenékkal. Minden meg egyezik az eredeti sztorival, kivéve talán a helyszíneket, még azt hogy eddig ismeretlen ellenfelek is felbukkannak kalandjaink során. A piramisok belsejében például ókori lovagok pattannak ki a falak kövei mögül, vagy óvatlan bányásztaiknak is nekünk rontanak rémületünkben. Továbbá egy rakás múmiával is találkozhatunk (bizonyára Imothep teleportálgat meg mágizsgát) és egy csomó skarabeusz bogár is az utunkat állhatja. Ez

rögtön a mélybe vetjük magunkat. Tenyereljük az új játék feliratra és dőlünk hátra, hiszen egy hosszú videót nézhetünk meg, melyből minden kiderül, amit a történetről tudni illik a kaland elkezdése előtt. Minőségileg és kivitelezésében nagyszerű a bejátszás, csak azt lehet mondani, hogy minden játéknak ilyen színvonalas és hosszú körítéssel kellene indulnia. Sajnos maga a program, pontosabban annak engine-je már hogy maga után kívánnivalót, nem is keveset. Első látásra nagyon csúnyának tűnik, később az egyszerűbb terepeken már nem annyira, viszont a sebesség az mindenhol botrányos. A grafikai kidolgozás messze nincs olyan pontos, hogy ekkora lassulást vonjon magával, itt inkább a programozás gyengeségéről lehet szó. Míg a szabadban tartózkodunk, a "sötét homály" effektivel próbálták gyorsítani a megjelenítést, nem sok

szörny, ne pazaroljunk bele több golyót. Végül szükség esetén használhatjuk öklünket is, bár haszna egyenlő a nullával. Szinte meg sem karcoljuk vele a múmiákat és a páncélos lovagokat. Van még méregbombánk is, ez nagyon hatásos, csak sajnos kevés található belőle. Sötét helyiségekbe lépéskor gyűjtsünk fáklyát, ezt a legköze-



lebbi falon található tűzbojrtól gyűjthetjük be. Sietni kell, mert csak húsz másodpercig ég egy töltéssel. Fontos a fény, a falon található írásk elolvasásához is.

Akárhogyan is nézzük, a Múmia nem egy rossz játék. Eltekintve az apróbb technikai hibáktól, kel-

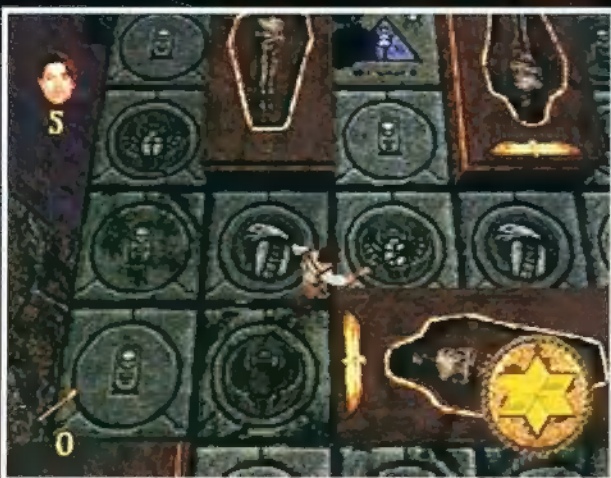
MÚMIA

TALPIG GÉZBEN A GÁZBAN!



lemes szórakozást nyújt. A nagyon eltalált zenei aláfestés, hörgések, digitalizált beszédek és hanghatások meghozzák a mozibeli hangulatot. A nehézséget sem túlozták el, csak kelően kínlódásra csinálták, de egy kis szenvedéssel bárki megoldhatja a feladatokat. A film és Brendan Fraser sikere után, a játéknak is érdemes adni egy esélyt, megnézni és ha bejön, akkor már meg is találjuk az időöltést a film második részének megjelenéséig.

Endrődy Tibor



utóbbi ellenfél viszont nem esz meg azonnal, csak harapdálgat, egy pisztolylövéllel végezhetünk velük. Nézzük mit is kínál a program a betöltés után, mondhatnám úgy is, hogy lássuk a medvét, de ez jelen esetben nem lenne helyénvaló, tehát lássuk a múmiát.

PIRAMISOK MÉLYÉN VÁR A HALÁL

Ez a bekezdéscím egy kissé "alienesen" hangzik, de ezúttal is egy szörnyről lesz szó, tehát most már nem húzom ki. Miután betöltöttük a játékot, rövid összeállítást láthatunk a történet részéből, egyenesen a filmből kioldva. A menübe kerülve, ami melleleg nagyon designos, megnézhetjük a Múmia 2 részének előzetesét, beléphetünk a beállításokhoz, vagy új játékot kezdhetünk. Állítgatni nem sok mindent lehet, illetve csak a szakasos hang és kezelési funkciókat. Jobban tesszük, ha

sikerrel. Viszont azt elérték, hogy az ég egy világon semmit sem látni a pályából.

Miután zárt terepre kerülünk, egy picit gyorsul a program, eléri a játszható szintet, de látszik, hogy szaggat. A bejárható terep óriási és a teljesítendő feladatokat, engine-el készült beszélgetések, animációk tarkítják. A folyamatosan szóló zene az izgalomhoz igazodva változik, nagyon el van találva. Sokat dob a játék hangulatán. A kezelhetőség sajnos nem a legjobb, főleg a sebességbeli akok miatt, de érződik a figura mozgásának pontatlansága is. Főleg meneküléskor, mikor pontos ugrásokra lenne szükség, akkor jön elő ez a hiányosság, továbbá a kamera kezelése is bezavar. Szerencsére a nehézséget nem túlozták el a fiúk, igaz meg kell szenvedni a sikerért. Ugyelni kell, hogy ne használjunk el feleslegesen töltényeket, mert pontosan ki van számolva, hogy mire mennyit lehetünk el. Így utánpótlást sem találunk túl sokat. Viszont az ellenfeleket mind ki kell nyírniunk, mert legtöbbször náluk van a kijutáshoz szükséges kulcs. Tehát óvatosan bánjunk a fegyverekkel. Lassan, tagoltan tüzeljünk és ha már meghalt a

Kipattan a koporsóból és mindent megtesz, hogy elpusztítsa hőseinket, visszafoglalja elvesztett trónját és egy női áldozat bemutatásával életre kelte álmai hercegnőjét, antik szerelmét.

Nos, ez lenne a film rövidke összefoglalása, melynek már készül a második része, a "Múmia visszatér" címmel és a hírek szerint 2001 nyarára várható. Addig is megérkezett a Múmia játékosított verziója, mely kellemes perceket szerezhet a film szerelmeseinek. A játék szinte teljesen a film

THE MUMMY

KONAMI

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: JÓ

1 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ HŰEN VISSZAADJA A FILM
HANGULATÁT ÉS IZGALMAS
× APRÓBB PROBLÉMÁK A
KEZELÉS TERÉN ÉS A SEBESSÉG
NEM MINDENHOL FOLYAMATOS

7 pont

Milyen szépek is voltak azok az idők, mikor cartridge-okkal a kezemben rohangáltam a klubokba, hogy megszerzzem a legújabb, legaktuálisabb anyagokat a Megadrivehoz és kedvenc C64-esemhez. Emlékszem egy olyan napra, amikor egy Lion King kazettáért vívtam élet-halál harcot az egyik taggal. Sok játéka volt, többek között egy Mortal

pest a Nasira's Revenge úgy kezdődik, hogy Aladdin a jól megszokott koszos, poros kis odújában alszik. Talán kidobta őt a hercegnő, vagy mégsem kapta meg a trónt a királytól? Lényegtelen apróságok ezek.

Természetesen a játék elején egy kis animációt tekinthetünk meg a történetről, sajnos csak a játék motorjával készült, illetve eléggé érdekes módon keveri a játékbeli figurákat és a renderelt terepet. Az összehatás nem sokkal jobb, mintha az egész a játékból lenne. Viszont a grafika és a zene némileg kárpótol minket eme hiányosságért, mert mind-

újabb anim következik, majd a pályán találjuk magunkat. Ami elsőre feltűnhet, hogy az egész terep átkerült a harmadik dimenzióba. A grafikai kidolgozás igencsak szépen mutat, igényes a terep, szépek a karakterek is. Csak a háttér volt az, ami nekem egy kissé elhanyagoltnak tűnt, kipixelesedett a színházstól. A mozgás is folyamatos, sőt az irányítás sincsen túlbonyolítva. Egyszóval ideális játék minden korosztály számára. Bárki könnyedén belejöhét, nyerhet és

az Setup menübe. Itt az egyetlen újdonság a főmenüből is elérhető képet a kamera mozgásának állítása aktív vagy passzív mód között. Persze egyik sem jobb, mint a másik, de érdekesebb az aktív használni. Úgy talán még lehet tudni, hogy merre járunk.

Az egész játékmenet a szokásos sémára épül, pár szóban leírható. Tipikus három dimenziós maszkáló játék, ugrálunk, kaszabolunk a szabályával, köteleken lóbálózunk, tüzeket ugrálunk át és megmenjünk a hercegnőt, no meg az egész világot a gonosz uraltól. Azért ennyire



Kombat 2 is. Az Oroszlánkirály éppen akkor ment a mozikban, a fél ország Simba lázban égett. Természetesen nekem kellett megszereznem a programot, muszáj volt! Miután ez sikerült, végigvittem kismilliószor, kinyitám Zordont és a sok szemét hiénát. Kezdték ránni a programra. Akkor jött az ötlet, hogy elcserelem valakivel egy olyan játékra, amit még nem csináltam végig. Így került a kezembe az Aladdin. Mondanom sem kell elkápráztatott a csodaszép grafika és mesés zenéje. Később megszereztem a programot a létező összes platformra, végigvittem Megadrive-on, PC-n, Amigán, sőt még Gameboy-on is. Már az eltéréseket is jól ismerem közöttük, meg még egy rakás hasonló multipatform játék között. Aztán valahogy elcsendesedett ez az Aladdin mánia. Elő sem vettem azóta, eszembe sem jutott, hogy Al-el újra kalandnak induljak. Mégis úgy hozta a sors, hogy most újra nekivágtam a palotának, a folytatásban, a Nasira's Revenge-ben. Ezúttal viszont a

Aladdin in Nasira's Revenge



Playstation szolgáltatja a lovat alám, adja a power-t. Lássuk mi történt azóta, hogy a játék a polcon pihent.

ÚJRA VESZÉLYBEN A TRÓN

Jaffart ugye elintéztük, kifingott, nem árt többé a világnak. Elég snassz lenne azt mondani, hogy Jaffar nem halt meg, feltámadt, kipattant a sírból, stb. Éppen ezért jobbat találtak ki a készítőik. Jaffarnak van egy nővére Nasira. Ő éppen olyan gonosz, mint Jaffar, sőt még gonoszabb, mert testvére halálát is meg akarja bosszulni amellest, hogy elfoglalja a trónt. Embereivel beoson a palotába és foglyul ejti Jasmin-t és a királyt is. Átvesszi az irányítást. Ekkor jövünk a képbe mi, Aladdin szerepében, a Genie segítségével megmentjük a hercegnőt és elintézzük a gonosz Nasirat. Egyvalami nem világos nekem a sztoriban. A film végén ugye Aladdin és Jasmin összeházasodnak. Ehhez ké-

lető többnyire jól van kidolgozva, elég igényes kivitelben tárul elénk.

Az intró után a menüben találjuk magunkat, ha az a két gombos valamit lehet egyáltalán menünek nevezni. Egyszóval tiszte Disney jelenéget láthatunk, Options vagy Start. A beállítások között semmi más nem találunk, mint a hangerőt és a Center Screen (vagyis a képernyő pozíciójának változtatását). Érdemes azonnal a játéknak kezdeni. Rögtön megvizsgálja a memóriakártyánkat, rájön, hogy nincsen nekünk olyan, vagy éppen nincs rajta Aladdin mentett állás és elkezd ránk erőltetni, hogy ugyan már hozzunk létre pár darabot. Ha nem akarunk, akkor is megkérdezi, hogy miért nem, mert hogy az olyan jó. Had örüljön a gyerek, engedjünk neki lefoglalni egy blokkot. Ezután egy

élvezheti a játékot. A gombok megszokásához ugyan kell egy kis idő, mert elég sok is van belőlük, ezért részletezném. Az X hatására ug-

nem egyhangú a játék, hiszen rengeteg felszedhető tárgy, extra feladat és bonusz játék tartja. Csakúgy, mint a történet alakulása, ahol még a hercegnőt is irányíthatjuk majd.

Érdemes kipróbálni, főleg ha szeretted a régi Aladdin kalandokat és szeretnéd feleleveníteni a sztorit, egy kissé modernebb köntösben.

Endrédi Tibor



ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE

DISNEY

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK
✓ KELLEMEZ GRAFIKA ÉS ZENE
× NEMEL ZAVARÓ KAMERA-KEZELÉS, KISIT ERŐLTETETT BARGYÚ TÖRTÉNET

6 pont

Hu a szokásos nosztalgikus elméledésemmel szeretném kezdeni az RC de GO! értékelését, egyszerre két helyen is kezdenék kapirgálni! Elsősorban emlékeztek az Ironman's Off Road Race-nevű alkotásra? Abban a játékban kellett egy nézőpontból irányítani a kocsikat, egészen pontosan négy kocsit, és azt kell mondanom, hogy nekem nagyon bejött, mert annak ellenére, hogy viszonylag unalmas lehetett volna egy nézőpontból nyom-

nyozunk az autót, ezért emlékeztet erősen az Ironman-re. Aki egy kicsit már ismeri azt a versenyzést, annak nem sok újat mutat majd az intró. Sokkal inkább ajánlom az olyan embereknek, akiknek gőzük sincs, hogy most épp mibe kezdenek. A játékban, akár az életben két pályatípuson versenyezhetünk. Vezethetünk betonon, de jobb vezetőknek (és nem utolsósorban jobb kocsiknak) itt van az Off Road verzió is, ahol mindenféle felületen kell nyergelnünk,

síts és állj meg"-típusú feladat gyakorlatilag használhatatlan. A végén persze időre kell körbemennünk és bizonyítanunk, hogy elég jók vagyunk a nagyversenyhez. Ha már a versenynél tartunk, nekem az egyik legérthetlenebb dolog az ellenfelek tudása. Előfordult, hogy lenyomtam majdnem mindenkit, majd kimentem enni valamit és miután visszaértem, elindultam ugyanazon a versenyen pusztán pénzügyítés szempontjából és bizony alig tudtam feljutni a negyedik helyre legalább 7-8 próbálkozást követően.

Talán ez az egyetlen tartalmi hiba a játékban, vagyis az,

még jobbat csinálni, de arra, amire készült, tökéletesen megfelel a játék. A versenyek alatt néha ötleteket ad a gép, de szerintem ezeket nem kell igazán komolyan venni, mert tipikusan a semmitmondó tanácsok közé tartoznak. Kedvencem a "Tudd, hogy hol kell fékezni!"-üzenet. Kösz. Ezt aztán csak jó nagy tapasztalat megszerzése után lehet leírni. Micsoda baromság?! Ne nagyon figyeljetelek semmire, csak az ellenfelekre. Sportszerűség szempontjából igazán birkák az ellenfelek, mert nem nagyon tesznek keresztlé, de sajnos mozogni sem nagyon mozognak el az utatokról, így jobb, ha ti kerületek ki őket!

Fontos, hogy ne nagyon induljatok el komolyabb versenyen, amíg nincs megfelelő kocsitok, mert sajna agyonvágunk az ellenfelek és elég megalázó lesz három kör alatt kapni egy kör hátrányt. Vásároljatok és tuningoljatok, hogy csak tudtok, majd ezt követően a könnyebb pályákon melegítsetek be és utána vágjatok neki a komoly figuráknak. Fontos, hogy az új alkatrészekkel ne azonnal a legvadabb pályán kezdjétek, mert a nagy kocsikhoz méltóan ezek is másképp mozognak, új motorral és új kerekekkel, így ezeket is meg kell szokni.

Az RC de GO! egy kellemes kis játék, melynek semmi más célja nincs, mint fogni a játékost és lekötöni egy kicsit. Sajnos ezt viszont csak egyes számban mondhatom, mert két személy nem tudja nyomni a játékot. Vagy ha van, hát azt bizony nagyon eldugták. De, megmondom őszintén szerintem ki van zárva! Ez viszont nagy baj, mert ha nem tudunk haverral szívózni idővel sajnos unalmassá válnak a gépi ellenfelek, még akkor is, ha a pályák és kialakítások szépek. Ne várjatok csodát a progitól, de pár kellemes órát mindenképp, de csak akkor, ha az ilyen játékokat szeretitek. Én jól eljátszogatam vele, úgyhogy tulajdonképpen ajánlom mindenkinek. Nem rossz.

Adam



ni, mégis a kocsik dinamikája jól átfűt a nitrók és egyéb dolgok használatával. A másik nosztalgikus dolog az "amerikai nagybácsi"-m ajándéka, ami egy rádió-távírányítású autó volt. Biztos mindenki látott már ilyet, úgyhogy ebbe sem kell nagyon belemenni. Elég legyen annyi, hogy azt a távírányítású autóversenyt bizony vannak arcok (ittthon is), akik nagyon komolyan művelik és kisebb vagyonokat elköltenek egy-egy autó technikai javítására. Laikus számára egyszerű távírányítású kocsik lehetnek első ránézésre, de belülről bizony komoly miniatűr versenyautókról van szó. Na, már valószínűleg sejtitek, hogy ebben a játékban az Ironman-émlék és a "távírányítású autó"-émlék keveredik. Az RC de GO egy autóverseny játék, de nem feltétlenül a legmegszokottabb módon, ugyanis itt egy kis távírányítóval kell végigterelgetnünk a kocsit a pályákon. Mivel nem vagyunk varázslók, és nem tudjuk magunkat 15 centisre összenyomni, így a pályának egy meghatározott pontjáról kell végigkormá-

nics igazán továbbjutás sem. A legfontosabb feladat a gyűjtött pénzből minél több olyan alkatrészt vásárolni, ami képessé teszi a kocsit univerzálisan minden pályára, minden ellenféllel szemben. Először kell majd jobb, puhább futómű, idővel nem árt egy erősebb motort venni, majd a felfüggesztést kell lecserélni, egy szóval darabonként lehet feltróni a ranglétrán. Mivel nem változik az autó mozgásával a látóterünk, fontos lehet minden olyan arcoknak, akik még nem nagyon irányítottak kocsit ebben a formában, hogy megtanulják az alapokat. Na, erre sikerült kitalálni egy részt a készítőknél, ami hát...hogy mondjam...nem igazán ér semmit. Talán az első rész még igen, ahol lufikat kell csapkodnunk a kocsival, de például az ezt követő "gyor-

hogy az ellenfeleket kicsit furán mozgatja a gép tudás szempontjából. Van itt is nitró, amit az L1 és R1 gombokkal aktiválhatunk, de ha rám hallgattok csak egyenesben használjátok, mert különben odavág a falhoz és akkor aztán kezdhetitek az előzgetést előről. Grafikailag nincs semmi baj a játékkal, amit egy PS manapság tud, azt többé-kevésbé kihasználta a készítő, persze nem mondom, hogy nem lehetett volna



RC DE GO!

ACCLAIM

GRAFIKA: KÖRÖS

JÁTSZHATÓSÁG: JÓ

SZAVATOSSÁG: KÖRÖS

ZENE / HANG: KÖRÖS

HANGULAT: JÓ

1 JÁTEKOS

13 MINUTÁS

ANALÓG IRÁNYÍTÓ KÖRÖS

✓ JÓ ÖTLET. TÁVIRÁNYÍTÁS IS

✓ KÖRÖS VÁN

✓ KÖRÖS ANTISZOCIÁLISOKNAK

✓ KÖRÖS KÉTSZEMÉLYES JÁTEK

7 pont

Talán a videójáték iparban a legellentmondásosabb cég a Capcom. Nincs még egy olyan kiadó, ami ennyire vegyes érzelmeket váltana ki belőlem, illetve az átlag játékosokból. Hisz a Capcomnak számtalan sikeres, mondhatni videójáték-történelmi mérföldköve volt már, elég ha a Street Fighterre, vagy a Resident Evilre gondolunk, mind a kettő alapműnek számít a maga nemében. Mindezek ellenére a Capcomnak van egy rettentő ostoba szokása, nevezetesen ha egy játéka igazán befut, akkor végeláthatatlan sorozatokká duzzasztja őket. És ha a Capcomnál minél inkább hosszabbra nyúlik egy sorozat, annál erőlenebbé és ötletlenebbé válik. Nézték csak még a Street Fightert már megszámolni is nehéz hány része jelent meg, de évek óta egyik sem (még a 3D-s részek vagy a PS2-es változat sem) tudta még csak megközelíteni sem az eredeti játék sikerét. De említhetném a Mega Man sorozatot is, ami

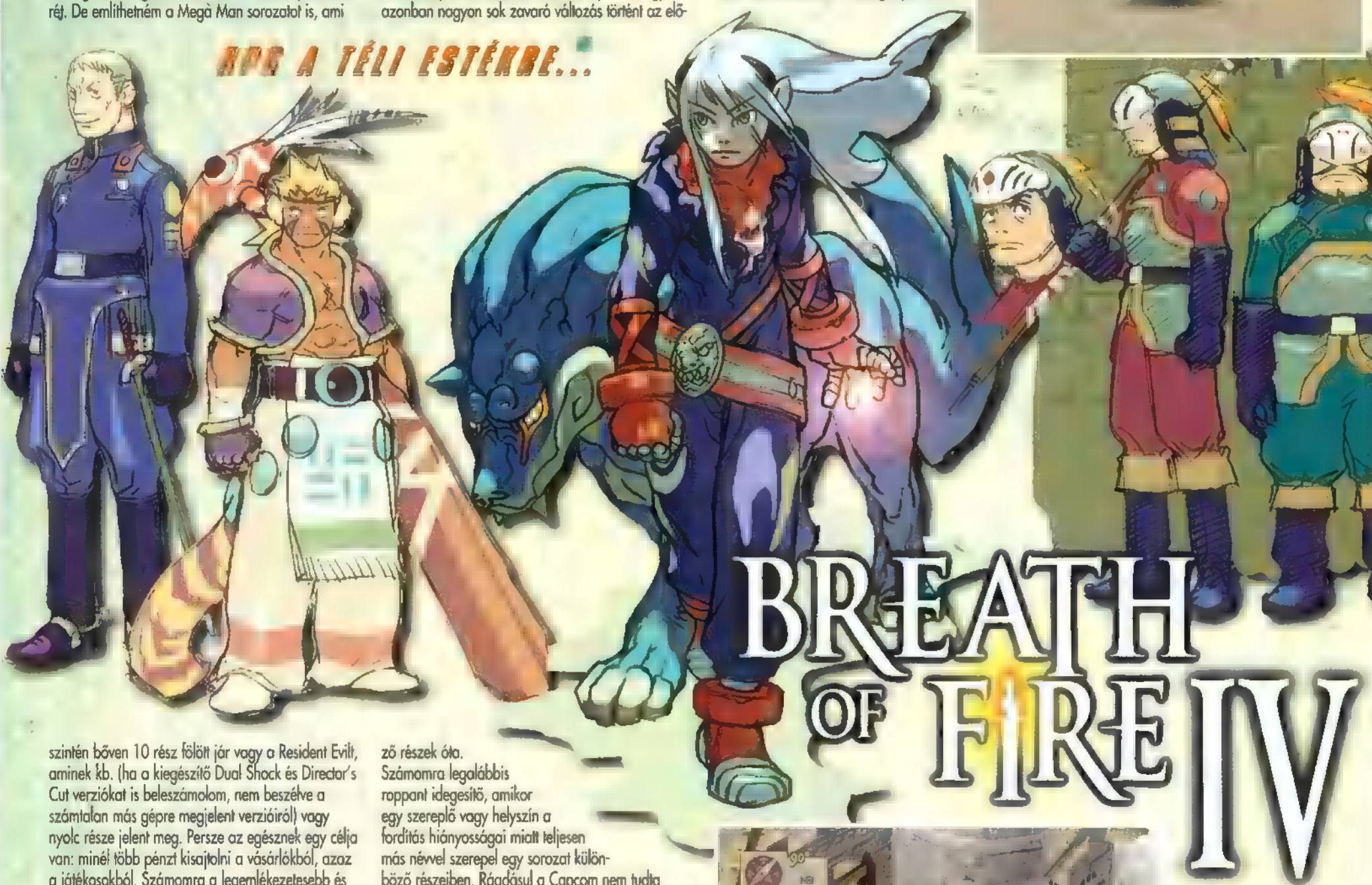
got. Mindenesetre a Capcomot azóta nem kedvelem túlzottan és nem is fogok neki megbocsátani, amíg ezt a csorbát ki nem köszörik. A másik főbenjáró bűn, amit a BoF III-mal szemben a Capcom elkövetett, hogy az angolra fordítást elbaltázta. Az első rész fordítását a SquareSoft végezte, míg a másodikat a Laguna nevű cég, akik megnézték, hogy a Square milyen munkát végzett az előző részben, és úgy alakították ki a saját munkájukat. Ezzel szemben a Capcom a harmadik résznél saját maga végezte a fordítást. Erről tudni kell, hogy a régi részeknél a SquareSoft jó néhány nevet az eredeti japán kiadás-hoz képest megváltoztatott és ezek a nevek és helyszínek aztán ugyanúgy bekerültek a második részbe is. A Capcom azonban úgy döntött a harmadik résznél minden név és helyszín az eredeti japán verzióban szereplő változatban kerül be a játékba, így azonban nagyon sok zavaró változás történt az elő-

A Breath of Fire IV-gyel kapcsolatban nem voltak illúzióim, tudtam, hogy a Capcom nem fogja folytatni a befejezetlen második részt (pedig mindegyik BoF játéknak ugyanaz az ember volt – a nevét sajnos elfelejttem – a történetírója). Mindezek ellenére a BoF IV nagyszerűen sikerült játék lett, és a történet is elég élvezetes ahhoz, hogy bárkit lekössön. Sok mindent megtartottak az előző részből, de rengeteg újdonság is feltűnik. Tipikus BoF-es dolgok is megmaradtak, mint például, hogy a főszereplőt ismét Ryunak hívják (megint kék a haja, mint mindig) vagy, hogy megint feltűnik egy Nina mint mindegyik részben, de hogy a helyszínek közül is mondjak egy klasszikusot, megint megtaláljuk Windia nevű várost aminek Nina természetesen a hercegnője. Na és

szik. A meleg miatt csak éjszaka érdemes utazni ám Nina kitarása miatt nappal is folytatják az utat. Ekkor azonban valami történik. Egy óriási sárkány támad neki a homokjárónak. Ezt Nina és Cray is furcsállja hisz eddig az erre élő sárkányok békések voltak és nem támadtak emberekre. Nem ússzák meg a támadást a sárkány szétrombolja a homokjárót. Hő-



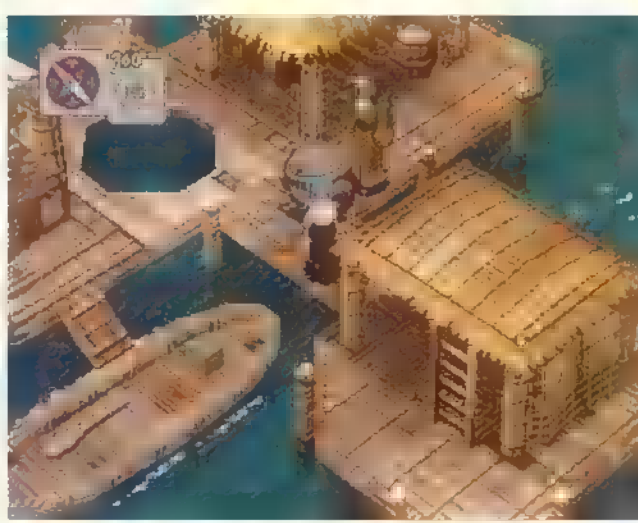
APRIL A TÉLI ESTÉNKRE...



BREATH OF FIRE IV

szintén bőven 10 rész fölött jár vagy a Resident Evil, aminek kb. (ha a kiegészítő Dual Shock és Director's Cut verziókat is beleszámolom, nem beszélve a számtalan más gépre megjelent verzióiról) vagy nyolc része jelent meg. Persze az egésznek egy célja van: minél több pénzt kisajtolni a vásárlókból, azaz a játékosokból. Számomra a legemlékezetesebb és legjobb Capcom játék nem RE vagy a SF hanem a Breath of Fire II volt. Talán azért ilyen meghatározó számomra ez a játék, mert ez volt az első Final Fantasy típusú RPG, amivel játszottam. Lenyűgözött az anyag összeállítása, hosszúsága, de mind inkább a története, amely óriási hatással volt rám. Még mai napig szívesen előveszem SNES-re a játékot és néhány órát nosztalgizálok vele. Éppen ezért, mert ennyire szerettem a BoF II-t, nagyon vártam a harmadik rész megérkezését. Mindenegyes hírmorzsát elcsíptem róla, hihetetlenül vártam a megjelenést, azt is megkockáztattam, hogy játékra ennyire még soha nem vártam, mint erre. Aztán megérkezett végre, azonnal végig is játszottam és a végén meg kellett állapítanom, hogy videójátékban ekkorát még SOHA nem csá-lódtam. Mint mondtam, a BoF II-ben a történetet élveztem a legjobban és mikor tudatosult bennem, hogy a harmadik résznek történetileg semmi köze nincs a második-hoz (halott a BoF II befejezetlen volt, mert a végén teljesen lezáratlan maradt a sztori), nagyon elke-seredtem és is értettem a dol-

zórészek óta. Számomra legalábbis roppant idegesítő, amikor egy szereplő vagy helyszín a fordítás hiányosságai miatt teljesen más nével szerepel egy sorozat különböző részeiben. Ráadásul a Capcom nem tudta eldönteni, hogy egy folytatásos RPG-t csináljon, mint a BoF első két része, a Suikoden vagy a Chrono sorozat, vagy különböző részeket, mint a Final Fantasy. A kettő közötti átmenet szerintem működik jól. Persze tudom, hogy többség nem ismeri a BoF régi részeit, így talán nem is tudja, miről beszélek, és nekem objektív szemszögből kell egy játékot megvizsgálnom és értékelnem, tehát most félreteszem a nosztalgikus érzéseimet a BoF sorozattal kapcsolattal és tárgyilagos leszek.



persze arról sem feledkeztek meg a készítők, hogy a windiai emberek számmal rendelkeznek. Még sorolhatnám a visszatérő elemeket, de a hosszúra nyúlt bevezető után vágjunk bele a történetbe.

A SÁRKÁNYOK ÉBREDÉSE

A Nagy Sivtagot egy homokjáró szeli át. A fedélzeten nem más, mint Nina Windia hercegnője utazik testőrével Cray-jel. Nina eltűnt testvérét Elinát kutatja, információi szerint utójára Synestia közelében látták, amely város a Nagy Sivtag közelében fe-

seink szerencsére karcolás nélkül megússzák a katasztrófát, de a járgány megszereléséhez alkatrészek kellenek. Nina úgy dönt a közeli városba Saraiába veszi az irányt, ahol található ilyen kiegészítőket, addig Cray a roncs mellett marad, nehogy a megmaradt részek banditák kezére kerüljenek. Nina útközben egy óriási krátert talál a földben, amibe

még egy szerencsétlen kereskedő is beszorult, ám végül nagy nehezen kímászik. Jól érdekesebb viszont, amit a kráter közepében talál az ifjú hercegnő, ahova egy rossz lépés miatt került. Itt ugyanis egy nagydarab kezdetben láthatatlan szörnyrel találkozik, ami nem éppen bizalom gerjesztő külleme ellenére nem támad neki, sőt hátrahagy valami nagyon izgalmas. Egy fiatal meztelen fiút, aki először ruha nélküli külseje miatt megijeszti Ninát (vajon mit láthatott, ami ennyire meglepte?). Később kiderül a fiú neve is, Ryunak hívják és teljes emlékeztetkiesben szenved, voltaképp a nevén kívül semmire emlékszik múltjából. Mivel azt sem tudja hol van,

Nina mellészegődik, és úgy dönt, segít megkeresni neki a hiányzó alkatrészeket a homokjáróhoz. Ezenfelül Nina úgy véli, hátha így sikerül később megtudni valamit róla Saraiban. Utközben egy kisebb bal eset után éjszakára lepihennek egy barlangban.

E KÖZBEN VALAHOL A VILÁG EGY TÁVOLI RÉSZÉN...

Óriási fénycsóva csap ki egy sírboltból és hamarosan egy titokzatos, piros ruhás, hosszú fehér hajú ember mászik ki belőle, egy szörnyel Won-qu-val – mely a testőre – az oldalán. A titokzatos személy Fou-Lu nevet viseli és hamarosan az irányítását át vehetjük. Ahogy beszél, arra a feltételezésre juthatunk, hogy ő egy király, de trón nélkül. Néhány harc után meggyőződhetünk róla, hogy Fou-Lu nemcsak külsejében, hanem erejében is hasonlít a FFVII-ből

intézhesse, hogy ne kellejen a most uralkodó királynak lemondani. Miután vereséget szenvednek a támadók, Kham az egész Fou Birodalom hadseregét Fou-Lu nyakába küldi, aki ekkora erővel akármilyen hatalmas is, egyedül nem tud megbirkózni (meg a legutóbbi harc Khammal tényleg nagyon legyengíti) majd az egyik hídnál Yohm támadása után az egyik folyóba zuhan. Mint kiderül Yohm a Fou Birodalom hadseregének az egyik generálisa és meg akar győződni Fou-Lu haláláról, aki feltételezhetően nem élte túl a támadássorozatot.

Az események után újabb képaváltás jön és újra Ryu irányítjuk. Sok kérdés felmerül hát. Ki pontosan Fou-Lu

pünk, aztán az ellenfél jön. Én már régen játszottam körölkénti harcot használó RPG-vel, mivel mostanában mindenki a FF sorozat ATB rendszeréhez hasonló harcot dolgoz ki. Mindenesetre jól esett újra így küzdeni. Harc közben összesen három lehetnek a csapatban. Mint ahogy utaltam rá karaktereink mindegyike eltérő képességekkel és varázslatokkal rendelkezik. Új varázslatot nagyon egyszerűen lehet megszerezni, el kell érni a megfelelő szintet és kifejlik. Érdemes tehát sokat harcolni és gyűjteni a tapasztalati (EXP) pontot, hisz a legjobb mágikák a legmagasabb szinteken jönnek elő. Mint minden RPG-ben itt is karaktereink két részre oszthatók: az első felük fizikai harcban jók és a mágiaiban nem olyan járatosok, illetve vannak a varázslatokban kimagasló szereplők (pl. Nina), akik viszont fizikailag gyengék. Speciális varázslatokra is szert lehet tenni, amiket ellenfelektől lehet eltanulni – tehát a FF Enemy Skilljeihez hasonlítanak. Ehhez semmi más nem kell tenni, csak védekezni harcban, amíg az ellenfél el sűti a megtanulni kívánt varázslatot. Ha eltanultuk miénk a mágia.

Összesen 76 különféle varázslatot lehet megszerezni az ellenfelektől. Ezenkívül csak úgy, mint a harmadik résznél szert lehet tenni bizonyos képességekre is. Ehhez egy mestert kell találnunk, aki tanít minket a dolgokra.

mellett a Stocknál láthatjuk, hány varázslat van nálunk. Az Mstr-nél mestert választhatunk, vagy infót is kérhetünk róluk.

Az irányítás kapcsán is lenne egy fontosabb észrevételem: A Háromszöggel mindegyik szereplővel speciális mozgásokat csinálhatunk, Ninával például felreppenhetünk és úgy nézhetünk körül, Ryuvál csapkodhatunk a kardunkkal stb. Az L2-vel válthatunk karaktert.

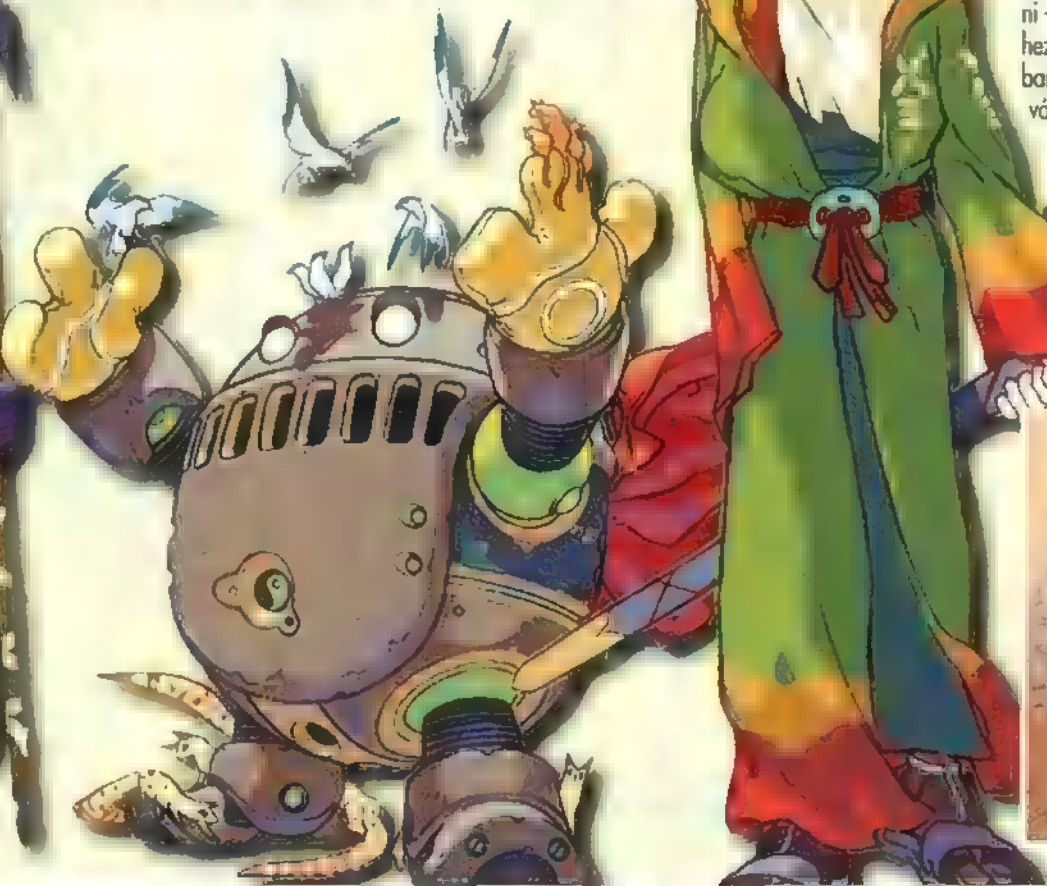
JÓ VAGY ROSSZ JÁTÉK?

Erre a kérdésre egyértelmű a válasz: a BoFIV jó játék. Nem kimagasló, nem egyedí, egyszerűen csak egy jó játék, amivel bárki könnyedén elszórakozhat. Grafikailag a harmadik rész feljavított változata a BoF IV. A legfőbb különbség, hogy igyekeztek rajzfilmszerűvé tenni az anyagot a készítőik. Ennek érdekében a szereplők animációját jól kidolgozták. Nekem legalábbis nagyon tetszett a szereplők apró mozdulatai, reakciói, főleg a harcban itt különösen jók. Ha sokáig nem csinálunk semmit karaktereink elkezdnek unatkozni és ásitóznak, nézelődnek, nyújtózkodnak stb. Érdekes stílusban készült a prógi, ami az intrón és a karakterek arcképén jól megfigyelhető. Nagyon kevés színt használtak a megrajzoláshoz. Érdekes, kicsit szokatlan, ám eredeti. A látványosabb varázslatokat jól kidolgozták, néha állóképeket is mutat a program, mintha egy jobb manga rajzfilmben lennénk, persze sajnos nem egy

Dragon Ball színvonalon. Szóval grafikailag nincs gond a játékkal, aki szereti ezt a fajta vegyes 2D-s és 3D-s keveréket, amit az előző rész is használt nem lesz gondja a látvánnyal. Zavaró viszont, hogy a készítő 45 fokban megdöntötték a kamerát. Ezzel addig semmi gond nincs, amíg egy városba nem érünk, ott viszont a házaktól alig látunk valamit és nagyon idegesítő, hogy állandóan forgatni kell a képet, hogy tudjuk merre járunk.

Pozitív dolognak tartom, hogy a szereplők eredeti japán hangját megtartották, ezt főként harc közben hallhatjuk. Nekem a zenék is bejöhettek, stílusában nagyszerűek a dallamok mind. Igazán nagy dolognak azt tartom, hogy a játék nagyon hosszú. Nem mindennapi hosszúságú! Mivel a grafikával sokat nem kellett foglalkozni a készítőknél, így a szavatoságot nyújtották meg. Igaz a történetben és a feladatok között lesznek lejáratott klisék is, amik már kicsit unalmasak, de azért találunk majd ötletes dolgokat is. Aljátékokat is játszhatunk, elég, ha csak a minden részben visszatérő horgászást említem, de menetközben jó pár apró játékot kipróbálhatunk. Szóval én a hibáival együtt is kedveltem a Breath of Fire IV-et, a kevésbé kritikus RPG rajongók nagyon jól elszórakozhatnak vele.

Veres Miki



Sephirotra, hisz HIHETETLENÜL erős: Hamarosan Fou-Lu összefut két katonával, akik egy sárkányt látnak a közelben – érdekes, Ryu ébredésének a helyén is egy sárkány garázdálkodott, úgy, mint Fou-Lu ébredésének a helyén. Mint az kiderül, Fou-Lu nemcsak erős, hanem kegyetlen is, hisz könnyedén végig a két katonával. Nemsokára arról is meggyőződhetünk, hogy a sárkányok erejével rendelkezik, és át tud változni rettenthetetlen sárkányharcossá – ezt harcban a Special pontnál próbáljuk ki. Ryunak is hasonló képességei vannak, csak ő sokkal gyengébb, mint Fou-Lu. Mint kiderül nemsokára, Fou-Lu egy isten (legalábbis Kham, akivel találkozunk így hívja) és egy hatalmas királyság, méghozzá a Fou Birodalom feje. Már egyszer meghalt, ám most (ahogy egy legenda is mondta) visszatért – az országot ő alapította, ezért is viseli a nevét. Trónját azonban bitorolják és nem hajlandók lemondani róla. A mostani király nem hajlandó elismerni Fou-Lu uralmát és ellene küldi Yohmot a törpét. Yohm ismeri Fou-Lu legendáját és várta már a pillanatot, hogy el-

(miért beszél mindig többes számban magáról – úgy, mint a Gyűrűk Urában Gollam) és milyen titokzatos kapcsolat köti össze Ryuvál? Egyáltalán ki Ryu, hisz az ő személyiségét is homály fedi? A választ a játékból kaphatjuk meg.

MINDEN TÉREN KLASSZIKUS

Valóban a Breath of Fire IV teljesen egy klasszikus RPG játék. Kinézetében, történet vezetésében, harci rendszerében, mind a már jól ismert alapokra épít. Haladunk előre a történetben, közben újabb és újabb szereplőket ismerünk meg, melyek eltérő képességekkel rendelkeznek, közben harcolni is kell egy csomót. Most inkább a harci rendszerrel szeretnék kissé behatóbban foglalkozni, igaz, aki játszott a BoF sorozat valamelyik részével annak nem kell sokat mesélnem. Ahogy haladunk a helyszíneken, úgy támadnak meg minket az ellenfelek, akikkel szemben körölként kell küzdeni, tehát egyszer mi lé-

Ezt a játékban később lehet megcsinálni. Ha van mesterünk, statisztikáink javulnak, erősebbek és jobbak lesznek a embereink. Nagyon fontos a játékban, hogy milyen felszerelést hordunk! Ha gyengék a cuccaink a későbbi nehéz ellenfelekkel szemben esélytelenek leszünk, tehát érdemes pénzt gyűjteni és megvenni a legjobb felszereléseket embereinknek. Ezenfelül ha valakivel boldogulunk, harcoljunk addig, amíg két-három szintet (vagy esetenként többet) lépünk, akkor már egészen biztos a győzelmünk.

Ujdonság a világtérkép, ami a Final Fantasy Tactics-et idézi. Pontokkal vannak összekötve a helyszínek, amelyeken néha meg lehet állni és "belépni". Ezek a helyeken tárgyakat vagy titkos elágazásokat találhatunk, érdemes leellenőrizni őket. A térképen a Háromszöggel leborozhatunk és a sátorban többféle dolgot tehetünk. Először is aludhatunk (Rest), vagy menthetünk (Save). A Skillnél az ellenfél-től megtanult varázslatokat nézhetjük át, sőt átadhatjuk egyik emberünkől a másiknak. Karaktereink feje

BREATH OF FIRE IV

CAPCOM

GRAFIKA: JÓ

JÁTSZHATÓSÁG: JÓ

SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ

ZENÉ / HANG: JÓ

HANGULAT: JÓ

1 JÁTÉKOS

1 KÖLTSÉGTARTÓ

ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ HOSSZÚ ÉS NAGYSZERŰ TÖRTÉNET

KIVÁLÓ KÉPZŐ ÉS ANIMÁCIÓS

✓ NAGYON JÓ A HANGULAT

TRAILER FOLYTATÁSA

8 pont

A Motoracer 1-2 volt talán az a két olyan játék, amelyek azzal próbáltak meg szélesebb vásárlóréteget magukhoz vonzani, hogy nem csak a krossz vagy a gyorsulási versenyeket dolgozták fel, hanem mindjárt mind a kettőt egyszerre, még hozzá viszonylag igényesen. Ezért aztán



tiválódnak. Ha részánjuk magunkat, hogy végigszenvedjünk egy bajnokságot, mindekelőtt egy szimpatikus istállót kell választani. Ha már kisakkoztuk, melyik is legyen az, azt is eldönthetjük, hogy gyorsasági, avagy krosszversenyen akarunk indulni. Hasonlóan a játék eddigi felépítéséhez, kezdetben itt is csak két bajnokság közül választhatunk, és csak ha már ezekben bizonyítottunk, nyílnak meg a magasabb versenyszályok, vagy a kevert bajnokságok. Ez utóbbiak kísértetiesen hasonlítanak az ARCADE módra, ugyanis itt is vegyesen jönnek a pályák, csak épp nincs időlimit. Aki motorszerelőnek született, az a versenyek előtt még állíthatja a járgányán (PITS), de azért mindenkit óvatosságra intenek, mert nekem is több károm, mint hasznom született ebből a dologból.

mindkét tábor elégedett lehetett a programmal, és ha valaki mondjuk már megunt a sárdagasztós ugratásokat, és kedve szottyant egy kis gyorsulási versenyre, bizony azt is bármikor megtehetette. Megjegyzem a PS soha nem volt igazán jól ellátva motorversenyekkel, ezért aztán nem volt nehéz dolga ■ Motoracer játékoknak, hogy viszonylag sikeresek legyenek. Ami pedig pénzt hoz a készítő konyhájára, azt erőltetni kell, és talán ■

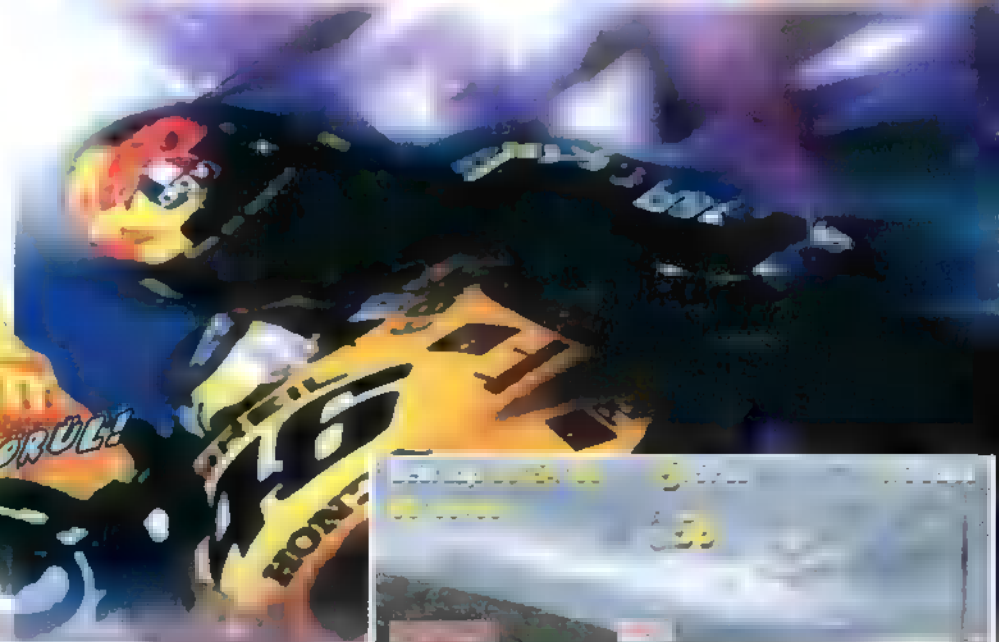


Sajnos a gyorsasági versenyek sokkal lassabbra sikerültek az előző részhez képest, pedig most még a nyolc indulót is ötre redukálták, arról meg ■ is beszéljünk, hogy még így is sokszor beszaggyat grafika. Ahogy végignézzem azt a tízenegynéhány

rolni a pályákat, a kanyarok előtt megtanulni lassítani, a baj csak az, hogy a gép irányította versenyzőknél erre nincs szükség. Ők valami megmagyarázhatatlan módon, a miénknél sokkal nagyobb sebességgel is biztosan veszik be a kanyarokat. Aztán ott vannak a bukások, elég egy kicsit kimenni a fűre, vagy egy hangyányit fékezni kanyarodás közben, már kereshetjük is a motorunkat. Márpedig egy-egy esés alatt bizony az egész mezőny elhúz mellettünk. Szóval vagy nekem nincs hozzá érzékem, vagy csak nagyon sok kitartás és gyakorlás után lehet benne eredményeket elérni. A krosszversenyeknél sincs ez másképp, bár ott talán nem tudnak felpályányi előnyre szert

dionokban ■■ átlátszódnak a textúrák, de ezek inkább a készítőket minősítik, mint a játékot. Ezzel szemben viszont a hangok KATASZTRÓFÁLISAK! Az még hagyján hogy ■■■ lapos unalmas és idegesítő, de akkor hallanotok kéne ■ motorok hangját. A gyorsasági motorok vinnyognak, a krosszmotorok pedig leginkább darázsszerű zümmögést produkálnak. Síralmas. Ugyhogya csak azok szerezzék be a játékot, akik szeretik a sportágot, és van annyi türelmük, hogy átvészeljék azt a sok-sok gyakorlással eltöltött időt, ami ■ sikerek eléréséhez elengedhetetlen. (Meg esetleg azok, akik egymással akar-

MOTO RACER WORLD TOUR



tenni az ellenfelek, viszont ahhoz, hogy tartósan az első pozícióban tudjunk maradni, kénytelenek vagyunk szinte tökéletes köröket menni, az meg általában nem sikerül elsőre. Persze itt is lehet szép nagyokat taknyolni, ■ főleg akkor idegesítő, ha az utolsó kör vége előtt, valami megmagyaráz-



lehetett az egyetlen motiváció, hogy kiadják a sorozat harmadik részét Motoracer World Tour címmel. Nem mondhatnám, hogy a játék sokat változott az előző részhez képest, hasonló videóval kezdődik, és egy szintén hasonló főmenübe jutunk, talán csak a töltési idő volt kevesebb. Aki játszott már a második résszel annak egyből feltűnhet, hogy nincs sehol a pályaszerkesztő opció, szóval ezt most kispórolták a játékból. Azonban hogy ne tűnjön túl kevésnek a választható versenykategóriák száma, most külön ■ főmenüből választhatjuk ki a kétjátékos módot és az ARCADE versenysorozatot is. Ez utóbbi bajnokságban a pályák – attól függetlenül, hogy gyorsasági vagy krossz – sorrendben követik egymást, nekünk pedig dobogós helyezést kell elérnünk, hogy továbbjuthassunk. Persze az ellenfeleken kívül, az idő is ellenünk dolgozik, és ha nem érjük el időben a következő ellenőrzési pontot, helyezéstől függetlenül nyomhatjuk is a RESTART-ot. A WORLD TOUR-on belül gyakorolhatunk (PRACTICE), versenyezhetünk az idő ellen (TIME ATTACK), mehetünk egy sima versenyt (SINGLE RACE), vagy akár egy teljes bajnokságot (CHAMPIONSHIP). Igaz, ha nem bajnokságot játszunk, csak a játék elején nyitva lévő öt pályán versenyezhetünk, ■ többi helyszín csak akkor fog megnyílni, ha már a bajnokságokban produkáltunk bizonyos eredményeket is. Ez vonatkozik a maradék négy versenymódra is (TRAFFIC, DRAGSTER, FREESTYLE, TRIAL), ezek is csak bizonyos bajnokságok megnyerése után ak-

pályát, valószínűnek tartom, hogy a helyszínek nagy része az életben is fellelhető, ez viszont magával hozta azt is, hogy a szintek jóval nehezebbek és technikásabbak lettek. Amíg az MR2-ben EASY fokozaton ■ első pár versenyt simán meg lehetett nyerni, itt még a negyedik helyezését is ódáz csatákat kellett vívnom. Ez nagyrészt a versenyjátékok népbetegségének, név szerint annak, hogy az ellenfelek előre meghatározott "sinen" közlekednek köszönhető, és persze minden kanyart az optimális íven és sebességgel tudnak bevenni. Erről az útvonalról aztán nagyon nehéz "letéríteni" őket, ha utközünk is valakivel, legelőször csak mi isszuk meg ■ levét. Szépen be kell gyako-

hatatlan okból kifolyólag bukunk egy szép nagyot, és mialatt feltápáskodunk, a többiek szépen bedöcögnek a célba. A játék kinézetével különösebb bajom nem volt, bár ■ szabadtéri pályáknál sokszor nagyon gyengén volt megoldva a terep kirajzolása, a sta-

nak nyomulni, mert van két játékos mód is.) Akikben viszont nincs meg ez a birkatulajdonság azok jobb, ha elkerülik a programot, mert ■ sikertelenség és a hibái miatt gyorsan a kukában végezheti a CD.

CSIPI M LEE



MOTO RACER WORLD TOUR

SONY

GRAFIKA: JÓ

JÁTSZHATÓSÁG: ELVEGET

SZAVATOSÁG: M

ZENE / HANG: SZALMAS

HANGULAT: KÖRÖRT

12 JÁTÉKOS

1 KIHÍVÁS

ANALÓG RÁNYÍTÓ NYÁL KÖRÖRT

✓ SOKFÉLE JÁTÉKMÓD

(HA MÁR ■ FÁRVA HOZVA)

× NEHEZKES JÁTSZHATÓSÁG ■ RÁNYÍTÁS

6 pont

Nemcsak a legújabb játékokat teszteljük, hanem a PlayStation 2-re is.

Az amerikai NASCAR versenyekről már sokan hallottak, de leginkább a sportot szemmel látva lehet megérteni, hogy a NASCAR miért is olyan népszerű. A versenyek nemcsak a gyorsaság miatt, hanem a látvány miatt is. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg.

A megszokottól kicsit eltérően a NASCAR versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg.

A megszokottól kicsit eltérően a NASCAR versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg.

A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg.

A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg.

egy rosszabb körülmények között megvalósuló versenyek. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg.

tiq. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg.

A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg.

A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg.

AMERICAN NASCAR HISTORIA

NASCAR

HEAT



A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg.

A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg.

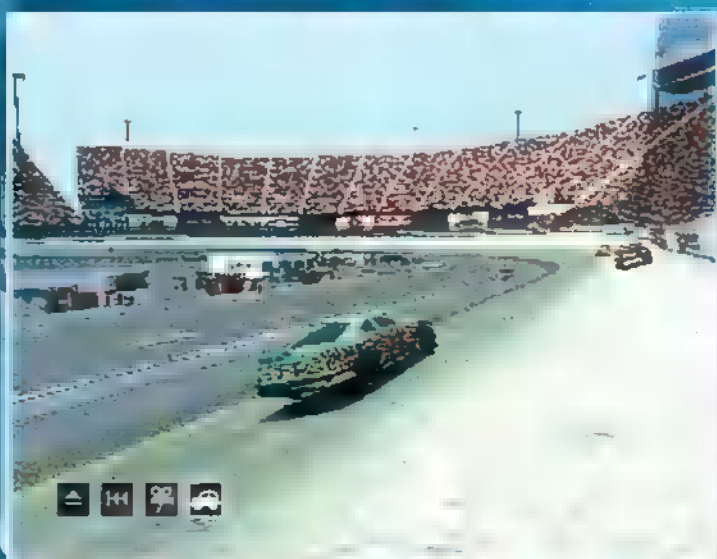


A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg.

A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg.

A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg.

A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg. A versenyek során a pilóták a pályán mozogva, a közönség előtt jelennek meg.



NASCAR HEAT

HASBRO

GRAFIKA: Jó

JÁTSZHATÓSÁG: Jó

SZAVATHATÓSÁG: KÖZEPES

ZENE / HANG: Jó

HANGULAT: KIVÁLÓ

12 JÁTEKOS

12 HANGULAT

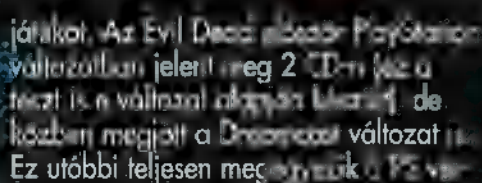
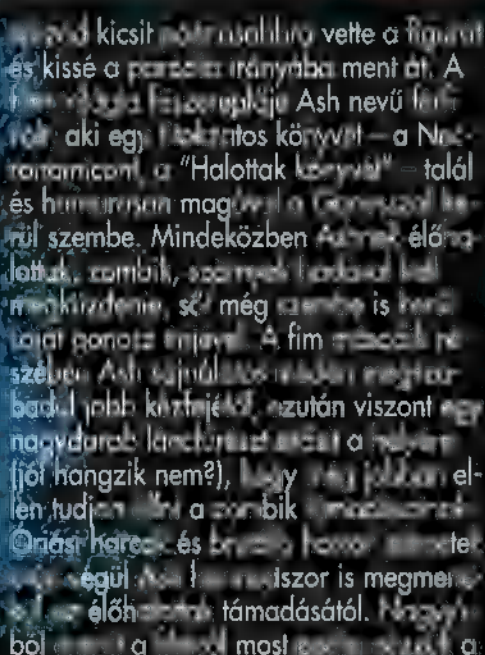
ANALÓG RÁNYÍTÓ NYELV FIBRA

✓ AZ ELŐZŐKHEZ HASONLÓ SIKERESEN

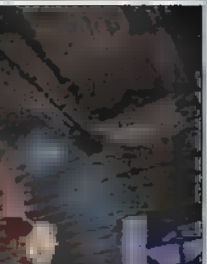
× NEM A MI SPORTVILÁGUNK

8 pont

Az első Dand egy nagyon híres horror film volt, amelynek az első része még a '80-as évek elején jelent meg. Ekkor még két rész érkezett, így a sorozat inkább gyáva bűvész. Szerint a film nem olyan rossz, ahogyan film híve. Martin tartott nekem egy kisbábit, a magamról is székrol. E szerint az első két rész egy nagyon jó film volt, meg a harmadik



Az Evil Dead megismételték a film történetére is. A második részben kapunk bővebb felvilágosítást. A film egész történetét három évvel a film harmadik része után kezdődik. Ekkor Ash ismét egy újabb katasztrófa győztesévé válik, a lakosságban pedig a féltékenységgel keverve a közönyt. Ash úgy érzi, a Gristle miatt van ez, ezért el is dönt visszamenni arra a helyre.



is a... A feladatunk az lesz, hogy
... is... a... megta-
láljuk Jennyt, és összegyűjtve a...
... a...

A kőművesek nem találtak sok más dolgot, csak azért kellett megkérni, mert ha-
sánál meggyőzték őket, hogy Ash szóra-
szóló beszédével csak rájuk min-
ket, hogy meggyőzték már meg a Skatol és
készen állnak a kőművesek. Nem kellene
szélesedni, de a kőművesek meggyőzték,
mert a kőművesek vicces.

Magyarországon a korrumpált Állam külső nézet-
ből látszik úgy, mint a korrumpált Evil.
A jöttel és a mennek között valószínű
összefüggés, mint a korrumpált Állam



a legfontosabb az egyik tényező. Ez
valóban lehet venni, mint a legfontosabb
fegyverünk lesz. A Resident Evil
lelkesítő, és jó a legfontosabb
van egy, és a legfontosabb a legfontosabb ki-

[illegible]

EVIL

HAIL TO



gyakori lávenni és
célra on parancs,
ezzel kétszer kell
megvenni a gyűlölet.
Futó a nyak az
FI gyűlölet. Fontos, hogy a közben is fu-
tók legyenek a megverésben. Majd
maradj egy bomb a Háromszög, amivel
bejuthatsz a Föld, aki mindentől be-
szerezhet a gyűlöletből mindegyik.

A mindezt a Selecta! juhatalank. Monda
nom sem kell, hogy a July be lett szabá-
lyozva, igaz először igazságtalannak
tűnik a mód. Persze ez csak látszat,
hiszen hogy haladunk a történelem, ren-

geleg tárgyat felszedhetünk és hamar al-
taly a hely. Az ívelőny alatt találjuk a
Text menüt. A történet szerint iratokat
gyűjthetünk, itt lehet őket elolvasni. Sőt a
fő feladatunk a Hatalmak könyvének teljes
megszerzése lesz. A Constat ciak úgy
lehet hatástalanítani, ha összerendezjük a
könyv hiányzó részeit. Ez nem lesz egy-
szerű, mert néhány lapot igentszak nélkül
lesz felvenni. A Text alatt találjuk a Map-

15

Assan kezdenek kikupálódni ezek a játékidők, és hogyha egy film játékadaptációjával próbálnak meg kirukkolni, akkor azt időben lépik meg, s nem jó 2 hónappal rá, amikor az már a kutyát sem érdekli.

ELŐÉLET

A The Grinch című filmnek külön kis lajstroma van, hogy miként kerülhetett ez most karácsonykor a moziba világszerte. Szóval, volt ez a Geiselné, aki úgy gondolta, hogy eladja... Nem, ez nem lesz jó. A Jim Carrey most végre kapott egy olyan forga... Nem, ez sem tetszik. Talán a legegyszerűbb az lesz, ha az elejéről kezdem az egészet. Szóval volt ez Ádám, meg az Éva... Ok, nem leszek barom... Tehát: Theodor S. Geisel-től kell kiindulnunk, hiszen ő maga személyesen Dr. Seuss, aki unalmas perceiben meséket fabrikált, ki tudja már milyen célból.



Rengeteg mesehőst adott a világnak, melyek közül a Grincs is, csak épp olyan hétköznapi volt, mint az összes többi. Bár, hogy kis hazánkban való elterjedését ki akadályozta meg? Talán még egy dátummal adósotok vagyok, ez pedig 1962, a Grincs első debütálásának ideje. Grincs, a zöld szörny, egy velejéig romlott ember, akinek csak az jár az eszébe, hogy megakadályozza az emberek boldogságát. Ne legyen egy kacaj sem az utcákon, egy békés tekintetre sem lehet vetemedni – dermesztően hideg legyen minden szív. És mikor jöhetne el a legalkalmasabb pillanat arra, hogy az ember gonoszkodjon, ha nem a szeretet ünnepe: karácsonykor. Szóval a karácsony ellenes transzparenszek kevésnek bizonyulnak, így jóval szervezettebben kell a frászt hozni a gyanúlanokra... A mese animációs sorozat és könyv formájában is napvilágot látott, azonban bármennyire is szerették volna a TV illetve filmstúdiók megkaparintani a jogokat, ezt Dr. Seuss nem engedte. És kilenc éve özvegye sem. Aztán ki tudja miért, de kötélnek állt a feleség, és az Universal Pictures-re ruházta a jogokat, hogy úgy jelenjen meg a Grincs a vásznon, hogy az méltó legyen férje emlékének. És hát nem szégyenkezhet a stáb, hisz rekord mennyiségű pénzhalmozat voltak képesek illetve kénytelenek beleölni a filmbe ahhoz, hogy a rengeteg számítógépes és egyéb effekt, no meg Jim Carrey is a helyén legyen.

Ebben a történetben a Grincs elveszti áldozatát az ő csodálatosan gonosz gépeiről, melyek egy véletlen folytán beszállingóznak a helyi városkába. Így kénytelen kelletlen lesz becsammogni értük, s ha már arra jár, jól elvenni mindenki kedvét mindennemű boldogságtól. Reszkessetek, jön a Grincs!

A BÜNTETÉS

A The Grinch egy ügyességi, ugrálós játék. Platformot már nem merem írni, mert nagy tudású Csipi barátom rögtön beanyázna, hogy a Mario 64 a platform és nem ezek a gagyik. En meg tisztelem az erőt, és tekintélyt, úgyhogy szépen csendben maradok... Aha, nem ettem meszet! Szóval, hogy akkor a stílus meghatározásánál maradjunk, van ez a zöld figuránk, akit hátulról fogunk látni a képen, követő kameramozgással. És ez az egyik üdítő színfolt az ilyen stílusú játékok egén, hisz egy kritikus pont szokott lenni, amikor kicsit bénázik.

mányos cselszöveget véghez vinnünk. A játék 4 pályát tartalmaz, azonban nem olyan rövidkék ezek a kis történetek, mint ahogyan azt más játékokból megszokhattuk. Amikor már azt hittük, hogy mennyi mindent gyűjtöttünk, hány feladatot megoldottunk, akkor kezdődik csak el a játék



nézőpontunk. Hol beragad, hol túl lassú, hol nagyon béna – szóval bajforrás van rendszeren. Itt azonban valami programozói ötlettel vezérelve ilyenek nem vagyunk kitéve. Már játszottam vagy fél órája, és semmi gixer. Nem volt akadály, nem gabalyodott semmi, semmivel – és ez tök jó! És miben más még, mint az átlag effajta játékok? Hát az összetettségben kérem szépen. Soha, egyetlen ugri-bugri játék nem tudott még ilyen szintű összetettséget produkálni. Mert a program figyel mindent. Van egy naplónk, ami raktározza az információkat arról, hogy hány ajándékdobozt törtünk szét a pályákon, hogy mennyi fecnit találunk meg az elszórt iratainkból, hogy éppen hol állunk a pályaközi küldetésekben. Merthogy minden pályán komoly gonoszteretkekre lesz szükség. Például össze kell kuszálni a karácsonyi visszaszámlálást a városban, össze kell pingálni festékekkel a polgármester arcát, el kell hervasztani bárszörnyös leheletünkkel a karácsonyfákat, méhkaptárt kell a kéményen át a házakba juttatnunk, és rengeteg, ehhez hasonló ár-

Egyre több mozgás, egyre több lehetőség nyílik meg, ahogy fokozatosan lépdelünk előre, és persze a feledkezzünk meg segítőárunkról sem, Max-ról a kutyusról, aki egyedül képes elviselni sanyargatásainkat, viszont őt is irányításunk alá vehetjük.

Annyi, de annyi mindent írnék még ide, de hát féltő, hogyha belemelegednék, akkor egyrészt jövő héten sem jelennék meg, másrészt pedig keretem sincs rá biztosítva, úgyhogy pár szavas értékelés következik. Egyértelműen a Spyro, Crash és effajta játékok sorába sorolnám a The Grinch-et, már csak grafikai motorja miatt is, azonban a belső szerkezet, a program játékos

oldali interfésze össze nem egyeztethető az alábbi két címmel. Rengeteg a megoldandó feladat, amik viszik egyre beljebb a játékost az erdőben, aztán már csak pislálok kifelé, hogy jól beleesett ebbe a gonoszkodás játékba, aminek grafikája éles, hangja gyönyörűen cseng, és irányítása is a helyén van.

Bagó Péter



THE GRINCH

UNIVERSAL STUDIOS/KONAMI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ A HANGULATÁNAK FOGVA EGY-SZERŰEN DÖBÖNGETESEN ÖSSZETETT ÜGYESSÉGI JÁTÉK. EGYEDŰÁLLÓ X SOK TEREPTÁRGY BELASSUL

9 pont

Nálam kicsit furán alakult ez a január, különösen játékesztelés szempontjából. Mivel ezekben a napokban kezdtem el írogatni a diplomamunkámat, hát már jó másfél hónapja szoltam a Martinnak, hogy legyen kíméletes a játékokkal kapcsolatban, mert alig akad időm tesztelni, vagy ha mégis, akkor viszont aludni nem fogok egyáltalán. Na, úgy néz ki, hogy az alvás marad el, mert sikerült erre ■ időszakra beiktatni az első PS2-cikkeket, így hosszú órákat töltöttem ■ gép előtt, pont akkor, amikor elvileg közvélemény kutatást kellett volna végezniem... A másik érdekesség ezzel a Fifa 2001-el kapcsolatban, hogy már harmadszor teszteltem!



Először a KByte oldalain kellett írnom róla egy írást, majd megkaptam a PS verziót is, amiről szintén egy 2 oldalas értékelést kellett kiállítanom, most meg a változatosság kedvéért, a PS2-kiadás is nálam van. Már várom a DC-verziót, majd ezt követően az N64-es átiratot... Az már egy másik dolog, hogy pont ebben a számban olvashatjátok Uefa Striker-t, amiről a legnagyobb jóindulattal sem tudtam pozitív értékelést írni, sőt határozottan trágárának tartom az egészet, különösen így, a Fifa 2001 tesztelése után! Annál az írásnál még nem tudtam, hogy kapok egy másik focit, mégis úgy tűnik, engem igazol a történelem, mert pontosan azok a dolgok "csillognak" a legjobban a játékban, melyeket én hiányoltam az Uefa Striker-ből.



Azok kedvéért, akik nem találnák meg az írásban, kiollóznám a lényegét: "...hogy a játékosok arcán látni fogjuk az indulatokat, vagy, hogy egy-egy becsúszásnál, talán sikerül kirúgni a gyeptéglából pár darabot. A kapusok különlegesen dinamikus mozgatai és a játékosok fizimiskája már

csak mellékes elképzelés volt..."

Hát ebben a játékban szinte minden megtalálható, amit a többi fociprogramtól vártunk és reméltünk. Bár a gyeptéglából itt sem sikerült kirúgni egy darabot sem, de a játékosok hasonlítanak magukra, a kapusok élet-hűen mozognak és rengeteg olyan pont van, ami meg ■ fordult ■ fejemben, mint elvárás, mégis amikor megláttam a fejemhez kaptam, hogy "IGEN", ez az, ami még ide illik. Valahol szerintem mindenki tudta, hogy ez a játék olyan lesz, amelyet várunk tőle, ettől füg-



getlenül szerintem minden hozzám hasonló focirajongóban benne volt az a kis kétely, amit minden

új mérkőzés megkezdésekor érezhettünk.

Ha tartalmilag szeretnénk megvizsgálni a játékot, akkor szinte teljesen megegyezik a többi konzolra, vagy számítógépre átvitt Fifa 2001-el, ettől függetlenül egy-két fontos dolgot leírok azok kedvéért, akik most vettek először 576 Konzolt (Sziasztok!).

A Fifa sorozat minden darabja megpróbál egy kiemelt tulajdonság köré épülni. Volt ilyen a játékosost mozgása, volt egy zeneszám (Fatboy Slim) és most a legnagyobb hangsúlyt arra helyezték a fejlesztők, hogy a játékosok hangjait emeljék ki a program lehető legtöbb pontján. Ez gyakorlatban azt jelenti, hogy minden érzelmet vagy eseményt egy mondat, káromkodás, esetleg fájdalmasabb gólnál

nyüzítés kíséri. Ez már az intróban átfőn, amikor össze-vissza dumál mindenki. A menüpontoknál a megszokott rendszerben kell járkálnunk, a megszokott öttekinthetőség jellemzi az összes választható opciót. Mivel Playstation 2-ről beszélünk, a menüpontok alatt a háttérben nagyon szép és stílusos animációk segítik ■ jobb hangulatot (persze annyira közel sem érdekesek és szépek, mint mondjuk a Ridge Racer-ben a nőci mellei és fenéke ;).

Szóval, a háttérképek szépek viszont kicsit felemelném szavamat a választható csapatokkal kapcsolatban és

most itt szeretnék szubjektíven nyilatkozni. Én elhiszem, hogy a világban jönnek fel a focicsapatok és már mindenhol megtaláljuk a jó játékosokat és természetesen ez a játék (mármint a Fifa 2001) is a világ minden pontjára készül, de azért mégsem kéne ennyire nyalizni tartalmilag a készítőknél. Pontosabban arról beszélek, hogy a választható csapatok között mindig volt egy pont, ahol a gyengébb, de országukban bajnok csapa-

tok voltak elérhetőek. Itt mindig voltak magyar csapatok, sőt néha még a kupagyőztesek is bekerültek a választékba. A Fifa 2001-ben viszont az "OTHER"-pontban, ahol ezek régen voltak mindössze egy darab csapat van!! Ez pedig a Galatasaray.

Egy csapatért sikerült egy új pontot létrehozni? Micsoda baromság már ez?! A többi csapat kimaradt, így nincsenek magyar klubcsapatok, de egyik kedvenc csoportom a klasszikus csapatok is ki lettek dobva. De kinek kell a hely? Hát, a koreai bajnokságnak és a japán fociligának! Tudom, hogy mi gyengék vagyunk fociból, de vannak rajtunk kívül még csapatok, akik bizony megérdemelnék, hogy itt legyenek. Azt is tudom, hogy nagy piac Korea (pláne ha majd egyesülnek) és Japán is, nem is beszélve a fejlesztők és kiadók hovatartozásáról, mégis talán meg lehetett volna oldani úgy is, hogy mondjuk az európai verzióban, az európai csapatok legyenek többségben! Mind-egy, ez pusztán üzlet és én sosem voltam jó üzletember. Szerintem sok minden változhat a világban, mégis számomra az örökranglistán magasabban áll mondjuk a Cseh vagy ■ Portugál liga, mint a koreaiak. Na, ezt hagyjuk, mert még félreérti valaki... Ez volt az utolsó rossz pont a játékban

és innentől már csak a pozitívumokról szeretnék írni, bár egy-két apró hibát megemlítenék, melyeken a későbbiekben érdemes javítani.

Kezdjük az elején. Amit a Playstation 2 tud, azt a játék nagyon jól és szépen kihasználja. Grafikai szempontból csak pozitívumokban beszélhetünk, még akkor is, ha első ránézésre kicsit furán éreztem magam, mert a kameraállás kicsit lejjebb van, mint megszoktam és közelebből látni a játékosokat. Ezt javíthatjuk, ha az opcióknál picit megemeljük a kamerát, de idővel megszokjátok majd és ugyanúgy átlátni a pályát és érezni a többiek mozgását, mint a régi kameraállásoknál.

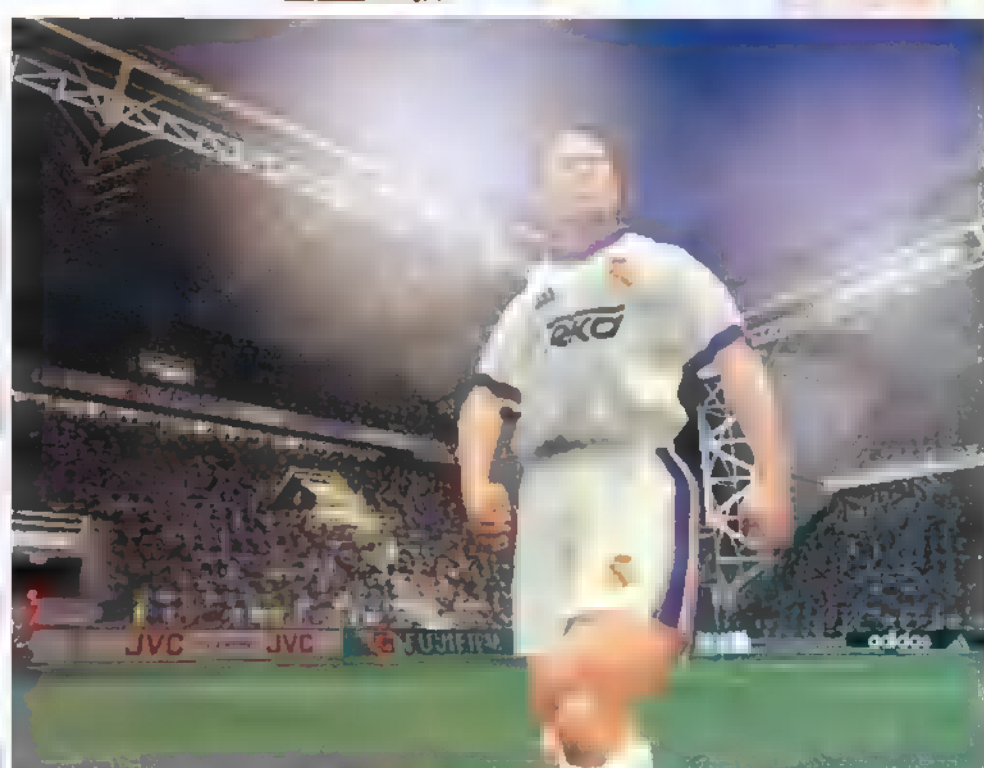
A közönség hangulata teljesen rendben van (nem úgy, mint az Uefa Strikerben, ahol ■ világ legnehezebbében stí-



mulálható közönségét sikerült összehozni a gyártóknak). Itt mindenki a csapattól függően üvölt és buzdít, füttyöl, ha nem tetszik a mozdulat és öröng a gól láttán. Ha a pályán zajló eseményeket nézzük, ott is rendben vannak a hangok, mint már feljebb említettem a program erre helyezte a legnagyobb hangsúlyt, így minden játékost hallani. Amikor káromkodnak és üvöltöznek egymással tisztán kivehető, hogy miről beszélnek, sőt nyelvek szerint is le vannak bontva a hangminták, így a németek például németül káromkodnak, míg az oroszok ruszkiul anyáznak. Az edzők bekiabálásait is hallani, bár azt kevésbé. Ha valaki olyan gépen játszik, ami megfelelő sztereo rendszerrel van felszerelve, még hangyatkozhat a hangokra is tám-

A pályát körülvevő grafika is lenyűgöző konzol-szinten. A kispadról felfel ugrál az edző és mérgesen integet egy-egy rosszabb támadás után. A cserejátékosok is időnként felpattannak a helyükről és öklüket rázva adóznak a dühnek, amit egy-egy kihagyott lövés ébreszt bennük. Egyébként ezek a cserejátékosok a pálya szélén is láthatóak, amint melegítenek. A biztonsági őrök is aktívan bemozdulnak olykor-olykor, de számomra egyik legjobb és leghatásosabb hangulati elem mégis az volt, amikor észrevettem: a pálya szélén lévő operatőrök követik a labdát a kamerával. Hátkérem szépen, mi kell ennél több? Élethűség szempontjából abszolút jeles a program és akkor még nem beszéltem a játékosok mozgásáról és viselkedéséről. Persze erről majd egy kicsit később, előbb a mérkőzés közben állítható menüpontokról mondanék véleményt...

A legnagyobb változás az előző játékokhoz képest az ismétlésben választható kameraállások száma. Valószínűleg rájöttek a készítők is, hogyha van egy Freecam-opció, akkor azzal bármilyen kameraállást be lehet állítani, így a fix képet igencsak megtizedelték, ami először is jó ötlet, másodszor több hely maradt a lemezen egyéb részletekre. A képernyőn folyamatosan látjuk, hogy melyik gombbal mit lehet csinálni, így könnyen és gyorsan beláthatjuk a nekünk legszimpatikusabb nézőpontot. A csapatok taktikai felállása és viselkedése a megszokott módon lett model-



hétsszer gól is lesz belőle. Feltűnően nem tud a kapus mit kezdeni ezekkel a labdákkal. Az ellenfelek mozgása túlságosan gyors a miénkhöz képest, ami abban nyilvánul meg, hogy egy olyan emelést, amit mi a bűdös életben nem érnénk el, ők Superman-sebességgel befutják és az orrunk elöl elfejelik. A kapusok jól védenek, de néha azért bután bámulják az orruk előtt lévő labdát, egészen addig, míg az ellenfél oda nem rohan, és be nem bikázza a kapuba. Figyelem! Ez nem gyakori esemény, a kapusok azért az esetek 85 százalékában jól védenek, de tény, hogy néha "meghibásodnak".

Talán eddig még egyetlen Fifa játékban sem volt ennyire használható a lött passz (L1). Sokkal jobb, mint a si-

ramnak! Ha véletlenül beleakad egy lövés a játékosunkba, az megbotlik tőle, ha rosszul veszi át a labdát, úgyszintén látni fogjuk a bukácsolását és minden mozdulat emberi és élethű lesz, akármit csinálunk, akárhogy.

A Fifa 2001 jó kezdés a PS2 piacon és ha erről az alapról indulunk, figyelembe véve az PS1 fejlődését, remek focijátékok vannak kilátásban. Remélem, nem állnak meg a készítők ennél a szintnél és megpróbálnak még több, még jobb elemet beleprogramozni a játékba. Ha csak ötöd része javul minden évben ennek a programnak, akkor már a világ monopol focijátékáról beszélhetünk.

Befejezésésképp elmondanék egy példát a Fifa 2001 élethűségéről! Egy elég szépen felépített támadás végén sikerült valahogy beadnom a labdát, és a csatárom fejese megpattant egy védőn, így lett öngól. A védő dühében odarohant a kapuhoz és teljes erőből belebikázott a labdába. A labda nekiment a kapufának, visszapattant a védőre, igencsak kényelmetlen helyen eltalálva szerencsétlent. Már itt vigyorogtam, de ami ez után következett azt a világon egy játéktól sem vártam volna. A védő görnyedve összeesett...megsérült a saját dühöngésétől. Lecserélte a gép, mert nem tudta folytatni a játékot...

Adam



adás közben, mert sokszor a játékosok üvöltve kérik a labdát és ha nem is látjuk őket, a hang irányába passzolva, odarúghatjuk nekik a labdát. Elképesztő, ugye? Ha nekem valaki tíz évvel ezelőtt azt mondja, hogy egy focijátékban úgy fogok passzolni, hogy a hang irányára figyelek a Hi-Fi rendszeren, hát kiröhögtem volna rendesen. És akkor még nem beszélünk a játékosok arc kifejezéséről, ami nem tökéletes de élethű. Mérgesek, vigyorognak és fájdalmasan eltorzulnak, amikor egy sérülés után levisszük őket a pályáról.

lezve, így a szokásos három részes felállást buherálhatjuk, ha nem vagyunk elégedettek a srácok játékával. A csereket is könnyen és érthetően megejtethetjük, nem kell félnünk attól, hogy órákig tartó cserélgetés után az egész töröljük egyetlen mozdulattal. Most akkor említést tennék arról a pár hibáról, amin azért még lehetne javítani a készítőknek, PS2 ide, PS2 oda. A legfontosabb ezekből a szélről közvetlenül kapu elé beadott labdák. Nagyon könnyű gólt löni, egészen pontosan ollózni. Tízből-kilencszer ollózni fog a csatárunk és legalább

ma lapos labda és az ellenfelek sem tudják olyan könnyen elvenni. Egyébként az egész játékra jellemző, hogy nagyon életszerűen kell kialakítani a támadásokat ahhoz, hogy sikerüljön egy gólt löni. A bírók szigorúsága kicsit egyoldalú, de ez nem meglepő. A tizenegyesek élethűek, érezni, hogy mennyire nincs esélye a kapusnak egy jó lövésnél kivédeni a labdát.

Arra a kérdésre, hogy a Playstation 2 tudása legjobban hol érezhető a játékban egyértelműen a játékosok viselkedése a válaszom. A legjobb és leghangulatosabb pontja az egész prog-

FIFA 2001

CERTIFICATING ARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	II
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

TS JÁTÉKOS

MEMÓRIAKÁRTYA SMD (554KB)

ANALÓG RÁNYÍTÓ NEM TARTALMAZ

MULTI TAP ADAPTER

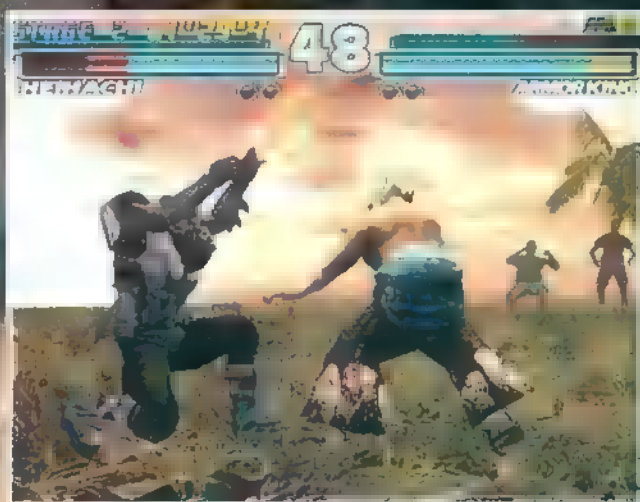
✓ ÉLETHŰSÉG KATYÚSOK

× NEM LÁNY TÁMADÁS

THE BEAT

9

pont

[illegible][illegible][illegible]

"Simán" szép. Jöcskán elmorad a DC's Soul Calibur-hoz képest, még így is, hogy a PAL verzióban már alkalmazkodik az anti-aliasing nevű poligonál kimitáló technikát – ez az első, japán NTSC változatban még nem volt benne, ha jól hallottam.

Né legyenek azért túl szoros szívűek. Meg kell hagyni, szívéletlen ám a lejárak animációja, minden ülé, rú, és mozdulat irkálással meg van komponálva. Élvezet játszani, az élvat még kívülről nézni is. A láttarok szettel és "hepeningekkel" vannak tele, minden mozog. A kezelhetőség, a gondkölés és a játszhatóság szemcsére bontás. Jelen pillanatban sem tudok ennél jobbat elképzelet. Egyszerűen szorító nem tudok helyezni, a kezelhetőség tekintetében.

A zenék és hanghatások szótlanul nagyot törtek a színpadra. Ahogy ezt már Tökésnéknél megcsókhattunk, minden nagyon kiadva.

Ho nagy farkasra jöttél vagy, non-stop ott lesz a színen, a játék kelle-
tes scérelvázat fog nyújtani. AZON-
BAN csak pont annyit, amennyire a c-
me ismét: Takken Tag Tournament, te-



Vannak persze
személyek, akik
speciálisan a
munkájukból
származó ter-
heltség miatt
feszültek, de

Így ez csak egy túrángólt lekken egy
zód. Ez nem a lekken 4, amit remé-
lem kifizettek a PS2-re fogva. Hiba-
gyanú. Ha viszont nagyobbakat
lekkenzél, és egy rövidebb időt k-
szággal, akkor nagykanállal fogad tal-
ni a játékosokkal. Nagyon
boldog vagyok, hogy a Namco a le-
hetőségeikhez képest kiemelt mértékben

Authors' note:



hátán most tömbe ítesen lényekkel
múlhatok ~ és az új korszakok is
mindig nagyon egyszerűen és költői-
veltség nélkül voltak, nem volt semmi elíté-
lt nyamulka, szeszegny csúsz, mint
maradt a Mária képekben. Am-
ennyire egyszerű volt, és a tökéletes
párzshatóság és a tökéletes kecselhet-
ség. Minden korszaknak és minden
korszaknak minden csodájának meg-
van az ellentéte. Kis történet az is
létezik, hogy a Török és a Járó
most mind a 4 részt átveszi a meg-
újult valósággal együtt. Személyek

...és a Street Fighter 2001-es találatok után. Ez azt jelenti, hogy bizonyos körben át lehet váltani a portraire (egy másik választott karakterrel) vagy a folytatásra a szintet. Természetesen a játékban benne van a normál 1-2 játékos mód is, de a Time Attack és Survival versengések is megvalósultak. A karakterek megnyeréskor nagyon kell meggyőződni és van egy új dolog is: a karakter portraiban (SFA) látható csínálások bizonyos körben az utolsó végső helyezésű, azaz ezeket a karaktereket a mérkőzés végén. Sok még egy utolsó... (a játékban látható a

ni, de 1962-re eljutottam rához, hogy
mind a háztartásokhoz, kórházak
összes intézményéhez meg kell
gyen tervezve.

INTRODUCTION

[illegible]

TEKKEN TAG TOURNAMENT

NAMCO

GRAFIKA:	AI
FÁTSZEMELTŐLÉSI	KIVÁLÓ
ELAVATOTTÁSI	KIVÁLÓ
ENNE / HANG	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

14 JÁTEKOS
MEMÓRIAKÁRTYA HOGY IS? HOGY
 AZANNAK EGYÉBEN MELYI SZÁMA?
 MULTI TÁR ADATOK
 ✓ HOGY A SZÁMAI
 TÁBLÁZAT FOLYAMAT
 × NINGES BENNE TUL HOGY
 HOGY A SZÁMA

9 pont

ELŐKÉSZÜLETEK

Nem szokásom, de most tényleg izomból rákészültem ennek a cikknek a megírására. Hosszú napok hosszú óráin át nyüstöltem ezt a Playstation 2-es játékot, mert egy olyan tesztet akartam összehozni, ami hüen tükrözi a valóságot. Nem akartam hasból elragadtatott ódákat zengeni, csak azért, mert PS2-es cuccról van szó.

Nem esett nehezemre belemerülni a Ridge Racer 5 világába, nem erőltettem meg magam, hogy elkapjon a hangulat, mert szerettem annak idején az előző részeket, például ■

Amelyik gép viszont normálisan vezethető (azaz ráfékezéssel lehet bevenni a kanyarokat), annak a fenti két jellemzője katasztrofális, messze elmarad ■ többi mögött. Meg kell tanulni ■ tipikus Ridge Racer vezetési stílust: ■ kanyar előtt felengeded ■ gázt egy pillanatra, kormányzol (kicsapod ■ "seggét"), majd újra padlógázt nyomsz, és elkapod azt ■ pillanatot, amikor egyenesbe tudod rántani a masinát. A ■ stuffok a vérbeli játéktérmi-stílust képviselik. Nem "autószimulátorok", nem is az autózást

lékezem, korábban mennyit idegeskedtem amiatt, hogy az első kocsik olyan előnnyel indul, mintha a mezőny előtt 1 perccel rajtolt volna el. Az is "alapszabály", hogy ha optimálisan hajtasz, bizonyos autókát kivétel nélkül mindig ugyanott érsz utol. Például ■ 3.-at kizárólag a legszemetebb hajtókanyarban, magyarul rá vagy kényszerítve arra, hogy mindig a legrosszabb helyeken kelljen előzned. És ez ■ ■ dolog, ami miatt sokan idegrohamot kapnak majd a RR5-től. Tudni kell ugyanis, hogy ha meglöksz egy kocsit, akár a fejed tetejére is állhatsz, mindenképpen te szívod meg a sőt! Vagy odacsapódsz a falnak és megállsz, mintha folyékony aszfaltra hajtottál, vagy olyat löksz az ellenfélnek, hogy 5 kocsit előnyt adsz neki. Ha egy bolhafingnyit is hibázol, az üldözöd úgy lö ki mellőled, mintha nirtó-meghajtásra kapcsolt volna. Tetszik vagy



messze elmarad a RR4 mögött, pedig az csak PS-re jött ki.

Maga a játékgrafika is szép, de nem kiemelkedő. Konkrétan nem jobb, mint egy ütősebb DC stuffnál. Nekem sokkal élesebbnek (sőt egyenesen TÜLESNEK) és kellemesebb színűnek tűnik, mint sok Dreamcast játéknál, de a táj és ■ háttér kissé szegényes. A Metropolis SR DC-re például sokkal szebb környezetben játszódik. Az autók babán néznek ki, de sajnos csak 2 nézet van – belső és külső – és mivel én EBBŐL a külső nézetből nem tudok játszani, csak a visszajátszás során tudtam gyönyörködni bennük. Nagyon szépek ■ fényhatások is: ■ napsütés, az alagutak "monokróm" homálya, ■ kipufogók szikraesői, az éjszakai fények és féklámpák. De mint mondtam, a környezettel nem vagyok megelégedve. A pályák bizonyos részei – főleg a tengerpart és környéke – üdítő, de a város eléggé lehangoló.



negyedikkel különösen sokat nyomultam. A Gran Turismo 2 kimaradt az életemből, így mondhatni tiszta lappal indultam, nem volt a "kezembe rögzülve" egy korábbi autós játék sem.

A TESZTELÉS

Azt mindenkinek tudnia kell, hogy a RR sorozat már őskövületnek számít a PS történelmében. A játékok tartalmilag nagyon egyediek, mondhatni csak szeretni és utálni lehet őket, "csak úgy" szórakozni velük szinte lehetetlen. Ennek az az oka, hogy az élethűség szempontjából ezek a programok a nullával egyenlők. A kocsik viselkedésének, futásának és kezelhetőségének semmi köze sincs ■ valósághoz és más autós játékokhoz. A RR programokat úgy kel elfogadni, ahogy vannak, velük együtt a furcsa szabályokat és a bizarr "japános" kezelési fogásokat is. Ilyen például az erőszakos, "erőltetett" driftelés, azaz csúsztatás. A játékban egy idő után (a későbbi versenyekben) szinte csak így lehet sikereket aratni, és a legtöbb kocsi is erre a vezetési stílusra van kihegyezve. A csapatonkénti kb. 6 kocsiból 5 a megszokott módszerrel vezethetetlen, már az első, legenyhébb kanyart sem tudjuk bevenni velük úgy, ahogy kéne. Keresztbe állnak, kifarolnak, bénáznak. Nézd csak meg a felkínált kocsik jellemzőit: a végsebesség és a gyorsulási értékek versengenek egymással, a kezelhetőség viszont ■ legtöbbször csapnivaló.

akarják megmutatni, hanem egyszerű versenyjátékok kocsikkal a főszerepben.

Rövid játék után rájöttem, hogy a RR5 semmiben sem különbözik elődjeitől, kivéve persze azt, hogy ■ teljesítmény ■ PS2 hardverére van optimalizálva. Sajnos – szerintem – ■ RR5 ■ PS2 fejlesztés, hanem egy PS program továbbfejlesztett változata. Ugyanolyan "többrészes" pálya van benne, ugyanolyan futurisztikus külsejű kocsik, és ugyanolyan szemtelenül csal ■ gép, mint eddig.

En természetesen a legjobban vezethető Civic-fazon kocsit választottam. Nem mindig megy nekem a csapatás utáni egyenesbe rántás, inkább fékkel kanyarodtam. Ebben a játékban nincs lehetőség a hibázásra, a későbbi pályákon, ha elcseszelsz egy kanyart, SOHA többet nem tudod beérni ■ első helyezettet. A játék gyors, fel is ugrott bennem a pumpa ahogy kell, elkapott a feling. Az első két versenyt ha jól emlékszem ■ harmadik nekifutásra meg is nyertem, köszönhetően korábbi RR-es tapasztalataimnak. Utána azonban bekeményített a program és jöttek is a tipikus RR-es "gyerekbetegségek". Em-



nem, senkihez és semmihez sem érhetsz hozzá! Ja, menteni meg csak az összes verseny megnyerése után tudsz! Igen, ez dühítő, csálás, de hát ■ a RR világa. Döntsd el, hogy akarod-e, vagy nem...

ÉRTÉKELÉS

Az intró tetszetős, máhára stílusos ■ precíz vágásoknak, zenének és a "flash" dizájnos bevilanásoknak köszönhetően – ezt nagyon profin nyomja ■ Namco – de ■ képi világa



A RR zenéje és hanghatásai, mint mindig most is tökéletesek. A techno muzikák, a csikorgások, a motorhang és ■ kommentátor elkövetkeztető hangulatot ■ d ■ játéknak.

Összességében többet vártam a RR5-től, de ugyanazt kaptam, mint ■ PS-ös RR4-nél, csak szebb kivitelben. Így az elején jó játék, de hamarosan sokkal komolyabb stuffok is érkeznek majd erre a bivalyerős hardverre.

Martin

RIDGE RACER 5

NAMCO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	Átlagos
SZAVATHATÓSÁG:	Átlagos
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

18 JÁTÉKOS
MEMORIAKÁRTYA 8MB (420 MB)
ANALÓG RÁNYÍTÓ (NEM)
✓ SZERETED A RR JÁTÉKOK HANGULATÁT?
ERSEN ■■■ FÉNY CSALÓNI
X ■■ NEM VAGY JÁTÉKOS
■■■ DECESTENI ■■■

8

pont

TOMB RAIDER 5 VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

Múlt hónapban tüstünk az első fejezeten, mely gyakorlás gyanánt is betudható volt, most nézzük a komolyabb izgalmakat ígérő folytatást!

4. THE BASE

Fuss le a hangárba, ahol mint azt a bejátszásból is láthatod: egy vezérlőteremben lévő csávó valami darut mozgat, azt azzal támadgat rád. A terem szembeni részén van egy szekrény, amit átvizsgálva a Silver Key-el leszel gazdagabb. Ezt neked háttal – a dobozok mögött – használhatod az ajtón. Menj fel a emelkedőn, a szobába berontva pedig lödd le a két pasast. A szekrényben egy Uzi lapul, míg az egyik halott egy Swipe Card-ot hagyott a falon. Ezt lent a hangárban 2 helyen is tudod hasznosítani. Az első a bal oldali ajtó, ahol a farkast lelővén, szedd le a falon lévő rácsot is (szintén a pisztolyoddal). Bent a járatban megleled a #10 Secret-et. A jobb oldali ajtót is nyisd ki, majd fenn ugorj rá a dobozokra. A cél: átjutni ugyanezen oldalon a mellettünk lévő szoba túloldalára. Ugorjunk a szemközti dobozra, majd onnan jobbra, ahonnan balra, végül jobbra, és egyenesen (útközben a terem két sarkában lévő doboz tetejéről felvehetsz egy kis energiát és Uzi töltényeket). Szóval a másik oldalon a gomb segítségével nyissuk ki a ajtót, majd kövessük nyomon a eseményeket a videó-bejátszáson, melyen Lara elintézi a gonosz kampókezet és szabaddá teszi a kijáratot. Vegyük fel a két szekrényből az Uzi töltényeket és a kis energiát. Szabad az út le a térre, ahonnan a újonnan feltárt terület feltérképezésére lesz a cél. A folyosón mindjárt beléd is köt két szimpatikus figura, lödözzük is le őket. A folyosó végén fordulj be balra. Kint, a szabad ég alatt, esik a hó. Balra van egy zárt ajtó, azonban a kártyád segítségével ki tudod nyitni. A bent strázsáló ípsét öld meg, cserébe megkapod a Silver Key-t. Ezzel vissza a folyosóra, ahol szemben feljutva az emelkedőn ki tudod nyitni az ajtót. Egy kis kőzjáték után – melyben holmi tengeraltjáró rakomány pakolása folyik –, megkapod az irányítást. Fordulj jobbra, és ugorj át a szemközti platformra. Innen pedig balra tovább a Revolver töltények, és a lézeres célzó reményében. Lent, a bal oldali falon lesz a kártyaleolvasó, amivel nyithatod az ajtót. Lödd le a kutyát, majd nyisd ki a szekrényeket. Revolver, Revolver töltény, kis energia, Fuse és Uzi töltényekkel leszel gazdagabb. A kis medence jobb oldali felső sarkában van egy rács a földön, amit feltépve egy kis járatba férkőzhetsz. Ússz be a lyukon, kint a hangárban pedig vedd fel a #11 Secret-et. Ússz vissza, majd balra menj ki az ajtón. Egyenesen vissza a térre, ahol mássz fel a vasúti kocsi, majd a tőle balra lógó ládára. Innen szembe a dobozokra ugorva veheted fel a #12 Secret-et. Lent a szobában rakjuk helyére a Fuse-t, mire kinyílik egy rejtékajtó. Lödd le a kutyát, ami rád támad, majd nyomd meg a gombot. Ezzel a daru arrébb vitte a súlyát. A vagonra mászva ugorj a lógó ládára, majd onnan a tengeraltjáróra.

5. THE HUMANS

Lara barátaink rendszeren benne van a szószban. Egy picit mintha elaludt volna... Nem baj, Őrsz tengeraltjárót, még úgysem láttam belülről... Az ágyakról szakítsd le a feszítővasat, amivel a bal felső sarok szellőzőrácsát nyithatjuk fel. Küssz át a kis résen, és balra kapaszkodj fel a falon. Itt mássz be a középen tátongó lyukba, és a kis járatból vedd fel a #13 Secret-et. Mássz vissza, majd menj 1 emelettel feljebb. Itt, a középső elágazásnál ugorj be jobbra, ahol a csapóajtót feltépve, a raktárból felvehetsz egy kis energiát, meg egy negatív pólusú elemet. Vissza az aknába és mássz 1 emelettel feljebb. Küssz át a parancsnoki hid felett, így értékes információkkal lehetsz gazdagabb. Mássz le a létrán, majd a csapóajtót használva egyel lejjebb, a konyhába jutsz. És itt kérem szépen Tomb Raider történelmi esemény jön. Az, amire már oly régóta vártam! Nincs fegyverünk, viszont van egy ellenfelünk a szakács képében. Óvatosan

lapozzunk a háta mögé, úgy, hogy ne vegyen észre minket, majd elő a pajszerrel... És igen, van egy Bronze Key-nk. Ez, a háta mögötti raktárt nyitja, ahonnan felvehetjük a pisztolyainkat, és a Silver Key-t. Ezt a jobb oldali ajtón használjuk is fel, így az ebédterembe jutunk. Csatloljuk is fel fegyvereinket, hisz 2 jókarónk jobbról álmagolyókkal kínálgat. Balra forduljunk be, és menjünk be a járaton. Az elágazásnál fordulj balra, majd öld meg a fickót. Nyisd ki jobbra a zsillipajtót, és mássz fel a létrán. Nem sokára egy raktárhoz érsz... Öld le az embereket, majd rögtön jobbra használd a pajszer a ládán a #14 Secret miatt. Oké, nézz körül, ugyanis a földről felvehetsz egy Shotgun, a ládák tetejéről meg egy Aqualung-ot és egy nagy energiacsomagot. Most vissza az ebédlőhöz. Balra a mosdóban a dögöt végző embertől kicsikarhatunk egy Shotgun töltény pakkot, majd menjünk be a jobb oldali ajtón. Rögtön jobbra lesz egy raktár. Szedd le a bent tartózkodó embert, majd a doboz bal szélére állva húzd le a fejed felett lévő rácsot. Mássz fel a szellőző rendszerbe, majd a második négykézláb kúszásod után egyenesedj fel és a sötétségben jobbra húzd be magad a #15 Secret-et rejtő lyukba. Mássz vissza, és lent húzd meg a csapóajtót, hogy lemehezz a raktárba. A szekrényt átkutatva az elemek másik felére lehetsz. Az ajtót egy őr nyitja ki, akit ne sokáig hagyjunk bámészkodni. Menjünk ki az ajtón, és fussunk balra, majd egyenesen. Ereszkedj le a létrán, és fuss be a jobb oldali szobába. Az őt – ha megölöd –, egy Shotgun tölténnyel gazdagodsz, bent a raktárban pedig egy kis energiát vehetsz fel. Most vissza a folyosóra, ahol jobbra nyisd ki az ajtót és szedd le az álldogáló fickót. Mássz fel a létrán és nyiss be a jobb oldali ajtón. Vedd el az embertől a Suit Console-t, majd vissza a kis folyosóra. A balra nyíló szobában használjuk a Suit Console-t, az Aqualung-ot, amit helyezünk be a búváruhu elejébe. Kombináljuk a pozitív és negatív elemeket is, amit szintén a búváruhan kell alkalmazni. Lara beöltözik, és máris merül...

6. DEEPSEA DIVE

Ezt a pályát is könnyebb volt végigjátszani, mint leírni... Szóval ott lubickolsz a víz alatt. Na, most aztán, hogy magyarázom el, merre van az egyetlen rózsza a pályán??? OK. Ússz előre felé, majd jobbra fordulj a első elágazásnál. Van nálad 10 ilyen bigyó, amivel a sárga, rád támadó rakétázó vackokat tévesztethet meg. Szóval balra lent, egy bemélyedésben lapul a #16 Secret. Innen egy jobbra felkört téve egy új arénába jutsz, aminek bal oldalán lesz egy kis vajat. Ezt a kis alagutat használva máris egy nyitott tengeraltjáró roncra fellel. Ússz be a repedésen, majd ússz át a kis ajtókon szobáról-szobára, mignem kis idő múlva Lara megtelei, amiért jött, a Spear of Destiny-t. Most viszont hiba csúszik a számításokba, hisz hirtelen rád szakad a fél hajó, ami egy csöppet megsínyli a búváruhadat. Nem sok választásod marad ezután, mintsem, hogy az életedért ússz, hisz a levegőd rohamosan fogy. Hát akkor nyomás kifelé a kis lyukon, ki a hajóroncsból. Kint, gyorsan fordulj meg, és a háta mögötti nagy úton haladj a sodrással együtt. Egy bal kanyar, egy jobb, és máris ott teremsz a hajó előtt. Még gyorsan ússz oda az alján lévő nyíláshoz, és máris úszol a szabadság felé...

7. HIKING

... illetve egy frászt! Sergei és emberi, mintha csak ránk vártak volna, így véres verejtékek árán megszerzett lánzsahégyünket azonnal el is kobozzák. Azonban ez nem sokáig tarthat öröme számot, hisz a lánzsában uralkodó erő hamar leomortizálja mind Sergei arcát, mind a tengeraltjárót, ami süllyedésbe kezd. Első feladatunk tehát a kijutás lesz. Másszunk le a hátunk mögött lévő lépcsőn, majd intézzük el a folyosón állomásozó 2 fickót. Egy Uzi és egy Revolver tölténypakk a munk. Jobbra másszunk fel a létrán, majd szin-

tén jobbra forduljunk be a folyosóra. A két tüzel ügyesen ugorjuk át, majd vigyázzunk, mert pár kábel beletűz a vízbe, s mint azt tudjuk a víz vezet az elektromos áramot, így meg leszünk csapva, ha belemászunk. Marad az egyetlen normális közlekedési terület, az asztalok teteje. Ugorjunk át a szemközti ajtón a folyosóra, és a jobb oldali szobában intézzük el a manust. Szedjük fel a kártyáját, és a polcra a kis energiát, majd vissza az ebédlőbe. Ugorjunk vissza a folyosóra szembe a jobb oldalon, majd a két tűz között be a raktárba, hiszen az egyik polcon az Uzi lapul. Forduljunk jobbra, majd a folyosó végén jobbra szedjük le a manust. Uzi töltények voltak nála. Szemben az ajtónál használjuk a frissen megszerzett mágneskártyánkat, így eddig ismeretlen területre jutunk. Fussunk egyenesen, majd másszunk fel a létrán. Ismét csak egyenesen tovább, mignem jobbra be nem érünk a vezérlő terembe. Szemben a bal oldali ajtót nyissuk ki, melyben a haldokló kapitánytól megkapjuk a kulcsot a menekülő hajóhoz. Vissza a terembe, ahol a bal falon a jobb oldali rácsot le lehet amortizálni. Ugorjunk fel a járatba, küsszünk el jobbra és a kis csapóajtón keresztül a raktárba. Húzzuk meg a falon lévő kart, így áramtalanítottunk. Vissza a központi terembe, ahonnan kifelé, és most már jobbra be tudsz menni a szobába. Vedd fel a Revolver töltényeket, magát a Revolvert, és a Nitrogen Canistert. Menj le a létrán. A szoba ajtaján jobbra, használd a kulcsot. Vizsgáld át a szekrényeket: kis energia, és Oxigen Canister reményében. Kint lödd le a 2 gengsztert, vedd fel az elejtett Bronze Keyt, majd balra el. Jobbra fuss be a folyosóra, át ismét a 2 fűzőn, és be a konyhába, ahol a földön hever a #17 Secret. Most vissza a folyosóra, majd fel a létrán. Fuss be a vezérlőbe, ahol megint csak küssz be a kis járatba jobb oldalt. A raktárban a kulcsod segítségével kinyithatod az ajtót, majd a fiókból felveheted a #18 Secret-et. Juhééé, már csak ugyanennyit kell összeszedni... Vissza a szellőző rendszerbe, majd a kapitányhoz, aki mellett másszunk fel a létrán. Helyezzük be a két tartályt a falba, majd nézzük az animot, melyben Yarofev kapitányt már nem sikerül megmenteni, viszont Lara még el tudja hagyni a szanaszét törő hajót.

8. GALLOW TREE

Új sztori, melyben egészen a régmúlt időkig megyünk vissza, ahol Lara még igen fiatal, viszont a melletti legalább akkorák, így bárki felismerheti kit kell irányítani a képernyőn... Menj el a szakadék végéig és ugorj át szembe a két színű lejtőhöz. Innen szembe ugorj fel a vajatba, és lógva oldalaz el balra. Megint csak egy kék lejtőn állsz. Fordulj balra, hisz ott a soron következő kék lejtő. Nos a jobb szélén ess le. Kapaszkodj fel a felett lévő platformra, és fordulj meg. Szemben alattad ott egy barlang. Ugorj át. Hah! 10 millió denevér vár. Meg a #19 Secret, meg a nagy energia. Szóval legalább ez megvan. Most viszont mászhatsz le. A köré felmászva, szépen felaraszolva visszajuthatsz a starthoz. Innen ismét a kék lejtő a cél, meg a balra oldalazás, meg a következő lejtő elkapása. A sarkon fordulás után alattad lesz egy kis vajat. Oda kéne bejutnod akképpen, hogy elengeded a peremet, majd marha gyorsan rátapadsz a kapaszkodásra. Oké, bent vagy. Jobbra lépi fel az emelkedőre, ahonnan a fejed felett lévő zöld növényzetbe kapaszkodva majomfüggesszkedésben szembe menj tovább. Jobbra a beugróban lesz egy nagy energiacsomag. Egyenesen tovább. Hopp, itt most csúszás van.

Hogy egyesekbe mennyi kitartás szorult? Nem elég, hogy kiontják a beleit, még fel is akasztják, azt még nekiáll dumálni. Haláli ez a pofa... Nézzünk szembe a lejtővel, amin lecsúsztunk. Balra kapaszkodjunk fel a falra, majd nyomva egy ugrást egy oszlop tetején termünk, melyen a #20 Secret-re lelhetünk. Innen jobbra, a piros járat felé nézzük csak meg a plafont. Igen, igen. Az bizony recés. Függesszkedve másszunk át a denevéreken, majd felmászva egy kockányit csúszunk le a lejtőn, így szó szerint a kútba csobbanunk bele. A járatokon átúszva egy ház

előtt kötünk ki. Jobbra menjünk el a lejtőig, amire felmászva gyorsan csináljunk egy hátraszalut. Így négykézláb bejutunk a házba. Vegyük ki a szekrényből a Rubber Tube-ot a földről, meg a nagy energiacsomagot, és távozzunk innen. A ház elől ugorjunk át szembe a másik medencéhez, amiből kimászva négykézláb jutunk a kúthoz. A lejtőtől jobbra van egy kis járat, melybe benézvén a kis üregben egy botra lelhetünk. Kombináld a gumival, mire egy nagyszerű csúzlíhoz jutsz. Mássz fel a bedeszkázott ajtóhoz, és élesítsd be a vadonatúj csodafegyvert. Hupsz. Ez összedől... Na, nem baj. Vedd fel a harang nyelvét, majd a sarokban lévő járaton másszunk le. Szembe másszunk is ki. Balra a kriptából vegyük fel a fáklyát, majd menjünk tovább. A harmadik kriptában tudod meggyújtani, majd az út végén mássz le a járatba (előbb le kell dobnod a fáklyát). Az első elágazásnál menjünk jobbra, majd a közelebbinél is szintúgy. A denevérek ellen nincs mit tenni, viszont a tuskéknál óvatosan sétálj át. Küssz be a lyukba a nagy energiáért, és a #21 Secret-ért. Menjünk vissza, majd fel az emelkedőn, egyenesen tovább, mignem az utolsó teremben gyűjtsük be a plafonról lógó gyökereket. Vegyük fel a szívet a földről, majd nézzük Dunstan atya nem éppen bombabiztos ördögűzési kísérletét. Na, mondhatom szép dolog, egy ilyen fiatal leányzót így egyedül hagyni. Tessék engem azonnal megvigasztalni... Vissza a szobába, ahol a földy is ég. Onnan ki a járaton keresztül, ahonnan balra, jobbra kerül a tuskéket. Mássz fel a létrán és rakd be a szívet az ajtó mellé. Ezzel szabadjára engedte párszáz lmpet. A harang nyelve segít! Mássz le a járatba, fuss át a hídon, vedd fel a nagy energiát, és mássz tovább. Hopp, hisz ez már a következő pálya.

9. LUTHER

Amint megmozdulunk, láthatjuk, hogy egy nem éppen szilárd halmazállapotú bácsi közeledik érrefelé. Brrr. Szóval a padok között lavírozzunk a terem végébe, ahol a 3 gombot az alábbi sorrendben kéretek megnyomni: középső, bal, jobb. Na, ezzel kinyílt az ajtó, viszont ránk szabadult egy rakás kardos lovag. Olyan sallerokat lehet tőlük kapni... Szóval kéretek vigyázni. A másik teremben a pad szélén szedjük fel egy kis port a üvegcséből, meg egy kis energiát a földről. Vissza az előző terembe, ahol is a gombok mellett volt egy kis edényke. Ide öntsük bele a porunkat. Hehe. Tűzijáték van. Na, miután elporladtak a csontok, vissza a másik falhoz, ahol balra megnyílt az eddig zárt ajtó. Szembe mássz fel és húzd meg a kart. Balra menjünk vissza a szemben lévő terembe és jobbra az ajtón mögül a lyukból szólítsuk magunkhoz a #22 Secret-et, meg a nagy energiacsomagot. Most vissza, ahol lecsúszhatunk a lejtőn. Essünk bele a vízbe, majd amilyen zöld, másszunk is ki belőle. Szellem kolléga továbbra is csak fel, a alá járkal, addig mi raboljuk ki a helyszínt! Menjünk felfelé a szerpentinre, majd rögtön szembe be a vajatba. A hiányzó korlátrésznél balra ugorjunk szembe a tömbhöz, amin jobbra lógva másszunk fel. Szembe ugorj a kis platformra, ahol bent a #23 Secret-re lelsz. Vissza a hidra, az ugrás, lógás, oldalazás, ugrás kombózás után, ahol balra húzd meg a kart. Na, felfordult a világ. Vagy legalábbis a torony. Menj ki a hídon, és indulj el felfelé. Fuss be jobbra az első adandó alkalommal, majd át a hídon. A kar mellett jobbra fuss el a hídon, majd felfelé indulj el. Jobbra menj be a járaton, majd a hid végén vedd fel a Bestiáriumot. Ugorj át szemközt az ajtóhoz. Bent a földről vedd fel a nagy energiát, majd a fénylő szellem után menjünk – hisz ő segíteni fogja a továbbhaladásunkat. Szóval átlósan ugorj a semmibe, hisz a plafont kell elkapnod. A sötétségben van egy kis járat, ide kell bemásznod. Engedd el a függesszkedést, majd újra nyomd le a kapaszkodásért. Bent háttal függesszkedj le a lyukba, majd körbemászva menj fel a #24 Secret-hez. Vissza a szobába. Innen akkor megint az első platformra, ahol háttal a falnak ugorj fel szembe. Innen ugyancsak szembe ugorj tovább, végül fuss fel. Jobbra menj ki a



namco[®]



ROCKET



FERRARI

576
KONDO



Sega©Dreamcast.

fény után és már csak annyi dolgod lesz, hogy átugrasz a lyukakon és lecsúszol a lejtőn. Kapd fel a nagy energia csomagot, és máris töltődik a következő pálya.

10. OLD MILL

Itt – bár elsőre úgy tűnik – két irány felfedezése felől is dönthetünk, hamar a tapasztalás útjára léphetünk, ha egyenesen megyünk tovább. Ezek a lovagok valami hihetetlen rábeszélő képességgel bírnak... Szóval forduljunk be az első balra lévő járatba. Itt pedig az első elágazásnál jobbra forduljunk. Tényállás a következő. Van két kis manóknak, akik átaltnak sárba tiporni a Lara Croft nevet és tiszteletlenül elkezdnek kövel dobálni. Ez ellen egyelőre orvosság, így ugorjunk a szemben lógó kötéltre, csináljunk egy 180 fokos hátraarcot és a bejárat feletti platformra ugorjunk. Nini, egy fátyla. Miután felszedtük, csússzunk le az egyel alattunk lévő szintre, és menjünk ki. Fussunk egyenesen lefelé és balra gyűjtjük meg a tűznél a fátylát. A denevéreket pedig küldjük el a fenébe verbálisan. A földről a falnál egy kis energiát vehetünk fel, majd menjünk vissza a kötéltre. Ugorjunk balra a manókhoz, és tegyük le nekik a fátylát ajándékba. Hehe, mint pók a falon... Kússzunk be a járatba a #25 Secret-ért. Vissza a kötéltre. Innen balra fel a rácsos ajtóhoz. Hiszen leapplikálhatunk egy feszítővasat. Megint csak le a kötélen aljához. Most szembe kéne átugrani, a szakadék túloldala. Ha a jobbra lévő oszlopot célzod, akkor energiavesztés nélkül úszhatod meg a dolgot. Balra a járatban egy nagy energia hever a földön. Nos, most egy-két trükkös ugrás következik. Lépj oda a legkisebb lejtős részhez, és kezdj el rajta csúszni. Amikor a végéhez érnél rugaszkodj el, így a következő platformra érkezel. 3-4 ilyen csúszás után egy szűk járat bejáratához érkezel. Nyomd a kapaszkodást, így be is tudsz mászni oda. Mássz végig, majd ereszkedve folytatd tovább. Bent a járat végében a pajszer segítségével fabrikáljunk ki egy krétadarabot a nagy tömbből. Másszunk ki a barlangból, és szembe ugorva jussunk vissza a pálya elejére. A krétát használva rajzoljunk jeleket a homokba. Ja nem, az egy másik játék... Szóval a szürke kötéltárlóra vessünk ördögűző jeleket, ami nem éppen jön be, mert megjelenik a lovas, és csak Dunstan atya közbelépésének köszönhető az életünk. Menjünk egyenesen egy újabb kis közjáték reményében. Vladimir Kaleta úr nem ilyen gonosz ám, csak kicsit démonoszálta lelke, így nem éppen magától cselszöki. Most tehát azon kell munkálkodnunk, hogy helyreállítsuk itt a rendet és visszaszerezzük az atyát. Forduljunk jobbra, ugorjuk át a kis patakot, majd vegyük fel a kis energiát a lapátoló malomkerék mellől. Most ennek a túloldalára menjünk át egy félkör megtelével, majd fussunk egyenesen a malomhoz. Itt balra fordulva két barlang szája is felsejlik előttünk. Nekünk a jobb oldali lesz a nyaró, ahol először denevérek hada ront ránk, majd utána be kell kúsznunk valahová, ahol szétperzselik a fesszes kis papónkat. A nagy energiacsomag felvétele után azonnal csobbannunk a szemközti lévő vízbe. Másszunk ki az arany rózsáért (#26 Secret), majd menjünk vissza a malomhoz. Itt a közepe nagy vízbe kell csobbannunk. Haladjunk egyre lejjebb, egészen a sárgán fénylő területig. Itt egy piros kis csafatka őráratozik. Várjuk meg, míg távolabb úszik, és akkor iparkodjunk elemelni egyet az ezüst pénzeiből. Innentől életbe lép a kapzsóság, illetve saját tulajdon védelme, és elkezdünk üldözötté válni. Keressük meg a kettőzet, és hajtsuk bele az érmét. A többi a felszínen tartózkodó manók elvégzik helyettünk és vígan lubickolhatnak tovább (amúgy jó étvágyat odafenn). Ússzunk be a járaton ott, ahol ez a jóember (?) strázsált, így a malom belsejébe jutottunk. Hehe. Ez jutott először az eszembe, amikor jellemeznem kellett ezt a részt. Szóval lesz itt szívas rendesen. Lényeg a következő: balra a lépcsőn fel, van egy fogaskerék. Ezt háromszor tekerd meg, hogy a szembe lévő ajtó kinyíljon. Na most aztán futás, mert az az ajtó szépen lassan kezd lecsúszni. Tehát: balra, rúdra ugrás, pörgésből ugrás egyenesen. Mássz fel a pallóra, majd jobbra le az ajtóhoz. Négykézláb még épphogy beférsz... Illetve így gondoltam, én ba-

rom. Aztán rájöttem, hogy a rúdra ugrás után egy egyszerű hátra-jobbra ugrás is eredményes ám... Bent a denevérrajt hagyjuk figyelmen kívül, és a lejtő előtt megállva kapaszkodjunk fel a fejtünk feletti részhez. Innen szembe ugorva pont egy kapcsolóban kapaszkodhatunk meg. Ezt megrántva megáll a malom, nincs sodrás a vízben, plusz kinyílik a víz alatti ajtó. Menj is vissza egészen a kezdőpontra, vagyis az istállóhoz. Innen balra ugorj a vízbe, fordulj be a sarkon és egészen a kis járatig ússz el balra. Bent a játék #27 Secret-ére lesz. Vissza a vízben, majd jobbra mássz ki a kis platformra. Innen át a kis alagutakon, majd fel a platformra. Mögötted lesz a következő biztos pont, majd a háztető egy szürke színű része. Innen középre, az istálló bejáratának tetejére, majd megint a szürke részre kell ugranod. Innen átlósan a malom tetejére (húzás lesz...). Kússz le, tekerd meg a kereket, üzd el a lovas.

11. THE 13TH FLOOR

Balra indulj el. Ja, hogy mi ez? Egy új sztori, melyben Lara a Tomb Raider: The Last Revelation előtti időkben kalandozik a Van Croy Industries egyik épületében, egy bizonyos Iris után. Szóval lödd ki a rácsot, kússz be a járaton, és nézd meg a robotot feleledni. Mássz tovább. Jobbra lesz egy nagy energiacsomag, de vigyázz a lézeres olvasóra. Húzd le magad, amikor éppen elhalad felett. Menj tovább egyenesen, ugorj át a lyukat előtted, majd jobbra fordulj be a járatba. Mássz le a raktárba, és vizsgálj át a polcokat. Kalapács, kis energia, HK lőszer a jutalmad. Fel ismét a szellőzőrendszerbe. Egyenesen lőjük le a rácsot, és másszunk be a járatba. Jobbra essünk le, majd kússzunk tovább a kereső alatt. Másszunk be a szobába a #28 Secret-ért. Kússzunk vissza a szellőző rendszerbe, és haladjunk visszafelé. Forduljunk jobbra, ugorjuk át újra a tüzes szakadékot, és kússzunk ki a lézeres olvasó alatt. Az alagút végén 2 jó barát vár minket, akik felváltva próbálják meg megkeseríteni az életünket. Hát nosza rajta – jussunk át a két lézeren. A járat végén másszunk fel a létrán. Jobbra valami fortyogó, elektromos bigyuszra (szaknyelven, csak az Iris-re) lelhetünk, mi azonban bámulás helyett vegyük fel a töltényeket a földről, és a kalapáccsal verjük le a lakatot. A lézeres balhét figyelve másszunk fel a létrán, majd balra lőjük ki a fehér faldarabot, és másszunk be oda. Balra vegyük fel a töltényeket, majd mássz le szemközt. Az őrt szedd le, majd a kológép felett mássz át az üvegajtó mögé. Itt lépkedve csend el a szunyókáló őrkártyáját, amit a mellette lévő szobában használhatsz is. Két töltény, és egy kis energiát találhatsz bent. Kint, használj a liftet. Az új helyszínen szedjük le a két őrt, majd balra nyissuk ki az ajtót. Bent jobb, ha nem bántjuk a fickót, csak nyomjuk meg a gombot. Most vissza egyenesen. Le a lejtőn, majd be a szobába. Nyomd meg a 2 gombot, mire 2 ruha jön elő. Az egyikből kiesik egy kód-diszk. Vegyük fel, majd vissza le a lifttel. Jobbra a folyosó végén használjuk a kártyánkat, mire a rács kinyílik. Másszunk be. Robbanás megy folyamatosan a csőben, így várjunk, míg kicsit elcsitul, majd csússzunk le. Félúton hátraszalt a #29 Secret-ért, majd vissza le a padlóig. Itt a hátsó szobai raktárból rongy és energia kerül elő, a lentiből pedig kloroform és nagy energia. Kombináljuk a két elemet, és lopózzunk az őrháta mögé. Nos, ezt is elaltattunk. Lépjünk a folyosóra, majd csatlakozzunk fel a HK-t, mert jön még egy ilyen ipse. Ha leszédjük, elejt egy kártyát. Vegyük fel, ezzel léphetünk a következő szobába. Itt settenkedjünk az őrháta mögött és forduljunk be a szobába. Szedjük le a tudóst, mire egy csomó fickó szabadul el a hátunk mögött. Már csak azért is érdemes kivizsgálni az ügyet, mert ott lapul a #30 Secret. Ki a lépcsőházba, ahol már csak fent meg kell húznod a kart, és lent gyorsan befutnod az Iris-ért.

12. ESCAPE WITH THE IRIS

Jól kezdődik a pálya: rögtön meg kell szabadulnunk mindenféle fegyverünktől. Oka is van,

hisz a folyosón van egy röntgen, ami ezt detektálja. Még jó, hogy Zip szól előre. Előre a szürke kületi zónába, ahol Lara csontvázát kell majd irányítanod. Az első ládat messziről kerüld el, mert szárnyakat ad, inkább menj tovább. A szekrényből a kloroform bizonyul az egyetlen hasznos dolognak, majd a másik szobából a rongyot. Ezt a kettőt kombinálva a jól ismert módon intézhetjük el az őrt. Van a folyosón pár szoba, pár hasznos tárgy. Az utolsóból vedd fel a Restroom Access Cardot, amit az előző folyosó egy ajtajánál kell használnunk. Igen, a kétbetűs kitérő, vagyis a klotyó. A kártyát jobban átvizslatva egy számot láthatunk rajta: 8526. Ezt kell beadnunk az ajtónál is. Az első ajtót törjük be, csak úgy, mint a fejtünk feletti látható repedést. Trükkös hátraszalták és ereszkedések sorozatát kell bemutatnunk ahhoz, hogy biztonságosan érjünk földet. A járat végén másszunk le a falon, majd legalul ügyeskedjünk úgy, hogy be tudjunk jutni a #31 Secret-ért. A rúd a következő állomás, aminek a tetejéről hátraszaltót kell alkalmaznunk. A lift tetejére úgy juthatunk fel, ha össze-vissza pattogunk a rudak és a kis lapok között. Másszunk be a liftbe, és a gomb megnyomásával sétáljunk is ki belőle. Az őrt nem kéne megzavarni, így csak halkán lépdeljünk a másik lifthez. Megyünk vele egy szép kört, ám mire kinyílik az ajtó, kis csapat látva vendégül minket. Mint azt a rádió is halljuk: indítsuk el a liftet. A lövöldözés hatására zuhanásba kezdünk, amit a vészfék bekapcsolásával tudunk megsérteni. A roncsok tetejéről miután magunkhoz tértünk a rúdon át a szemközti részre kell eljutnunk, ahol kezdünk el mászni a falon. A felénél csináljunk egy hátraszaltót, majd innen egyenesen a rúdra, végül be a szellőzőaknába. Másszunk végig rajta, majd kezdjünk el lefelé csúszni. A második lejtőnél kapjuk el a rudat. Várjuk meg, míg csillapodik a tűz, majd kapjuk el a következőt. Aztán kapjuk el a perem szélét. Oldalazunk át a következő részre, ahol húzzuk fel magunkat, majd kapjuk el a falban a rést. Lavírozunk át a rúdon, csússzunk át a folyosón, és fussunk a terem végébe. Az őr bácsi csúnya módon megpróbál leszedni minket, amit úgy cselezhetünk ki, hogy a zöld üveg elé állunk. Ezzel amúgy a magunk malmára is hajtjuk a vizet, hisz felvehetjük a #32 Secret-et. Menjünk fel a lézerekhez, és az ajtó bal oldalán lévő rácson egyel feljebb. Ugorjunk át, és nyomjuk meg a gombot. Ezzel kikapcsoltuk a lézert. Most egy kis ideig legyeskedjünk a poroltó körül, amit előbb-utóbb el kéne találnia a mesternek nevezett lövészeknek, így kinyílt az út a #33 Secret-hez. Menjünk le, és menjünk ki a kinyílt ajtón. Ugorjunk át az akváriumhoz, mert a víz alatt lézernyalábok figyelnek, így viszont el kezdenek ránk löni. A cél az akvárium kilyukasztása lenne, amiből a kiömlő víz bezavarná az egész rendszert, és máris mehetnénk tovább. Nyomjuk a kart, majd a közelebb eső ajtón távozzunk. Balra forduljunk, és bár mivel mögöttünk két marcona serénykedik, hogy elintézzem, mégis nyugisra kell vennünk a figurát a mozgásérzékelők miatt. Nyomjuk át a két kart, majd ki innen, és jobbra be a szobába a folyosó végén. At az ajtón, majd fel a plafonba. Kapcsoljuk be a sugarakat, amivel könnyen azonosíthatjuk a "bombátlan" dobozt. Egy Teleporter Disc rejtezik benne, amit a teleport szoba ajtaján használhatunk, bent pedig a X-szel jelölt helyen használjuk az Iris-t. A másik helyen be a padlóba. Kússzunk el a végeig, majd a távcsővel sa- soljuk ki mi a kód. Vissza felszínre, és mivel most már mi is tudjuk a kódot – üssük is be: 1672. Bent nyomjuk át a kart, majd másszunk ki a vörös részen. Másszunk fel, és a lyuknál essünk le, így a kezdőponthoz érkeztünk vissza. Fegyver felcsatol, folyosóra belép, és beleereszt egy jó nagyot a poroltóba. Igen, ez már kellett. Most már át is mehetsz az utolsó pályára.

13. RED ALERT!

Nos, most már kitarás, hisz ez az utolsó pálya, aztán nincs tovább! Szóval nézzük csillogó szemekkel a helikopter áldásos tevékenységét... Kapjuk elő a fegyverünket és lőjük jól fejbe a fejtünk császkaló őrt. Menjünk feljebb, majd kapjunk szívrohamot, illetve törjünk ki sűrű

anyázásban a leszakadó platformok miatt. Mondanom sem kell, ugye nem az a cél, hogy leessünk... Illetve majdnem, hisz a maradék törmeléken a helikopter elrepülése után lemászhattunk, és a kis résbe figyeljünk be a #34 Secret-ért. Másszunk fel a lehető legmagasabb pozícióba, majd rúgjuk be a falat. Másszunk be a járaton, és rángassuk le az ajtót a plafonról. Intézzük el, akít el kell, majd markoljunk töltényeket és a horgot. Zip barátunk jelentkezik be, aki szerint az infrásugarak ott előttünk... Miről van szó? Aha. A szemüveggel már látom. Viszont ez így sehogy se jó, úgyhogy puska fel, és cső szétlő. A csapból előtörő gőz máris állandóan mutatja, hogy merre kell művészkednünk, nehogy hozzáérjünk a sugarakhoz. Mivel a lift a következő állomás, egyértelmű, hogy mindennemű ellenséget likvidálni kell, úgyhogy le a gaz ellenséggel. A gombot megnyomva egy kis számadásra nyílik módunk, ugyanis célba kell lőnünk. Miután kinyílt az ajtó, menjünk a raktárba a jobb oldalon, és a zöld lézernél vegyük fel a Grappling Gun-t, meg a hozzá tartozó töltényeket. A következő helyiségben a legmagasabb ládáról lőjünk bele a plafonba, majd a kötélen himbálózva cél-zzuk be a repedezett falat. Kapaszkodjunk meg rajta és másszunk ki. Lőjük le az őrt, majd a másik fegyverraktárba pillantva előre a #35 Secret-ért. A tűzlétra a következő állomás, ahol a lépcsőkre kell lőnünk a fegyverrel. A lépcső tetejéről ugorjunk a kötéltre, majd lendüljünk be a lyukba. A tűz felé csúszás ellen egy ugrás kifejezett segítség lehet a perem szélére. A szellőző aknában kell továbbmennünk, és átlósan lefelé landoljunk a ládán. Rapid fegyverelsülést produkálva az őr nyíló more, lejutva pedig nyomjuk meg a kapcsolót. At a következő terembe, ahol egy újabb liftezés vár minket. Szedjük le a kötélen érkező barátainkat, az ajtó mellől meg ugorjunk a kötéltre. A kötélről meg a dobozra. A cél a járatba történő bejutás lesz, miután kinyitottunk minden ehhez szükséges dolgot. Egyel lejjebb a csapóajtón keresztül jutunk. A lézerek miatt csak egy irányba tudsz tovább haladni, majd be a résen, és át a rácson. Van itt egy jóvágású álmozatlan ember, amibe most akkor kéne némi ölmet pumpálni. Amikor szikrázik, akkor lőjük le a csővön a csapatot. Víz ömlik a terembe, ami megöli a srácot, és minket is, ha a vízbe megyünk. A meredek platformot kell becéloznunk, amin 3-at ugrálva a cső felett költünk ki. Vegyük fel a töltényeket, majd lőjünk ki egy kötelet a terem közepére. Lendüljünk be a járatba a kapcsoló megnyomása végett, amit meghúzza vissza a kötéltre. A csőről a szárazföld megkeresése a cél. Vegyük fel a kulcsot. Megint a kapcsolóhoz kell feljutnunk, és átkapcsolunk. Most másszunk be magába a szellőzőrendszerbe. Az utolsó lézer megszűnt működni, így mehetsz arra is. Hehe. Helikopter. Hehe. Lő. Hehe. Túl kéne élni. A szobán túl, megint rohanjunk, majd a bárpult mögött rántsuk meg a kart. Most vissza a folyosó elejére. Előtte jobbra menjünk és menjünk végig balra. Itt lesz egy kapcsoló. Mivel láthatjuk, hogy mit alakít a újonnan megjelent robot, a kapcsolóval a két fal közé tudjuk zárni. Most elég gáz lesz helyzet, hisz szó szerint ebbe a légemű anyagba kell behatolnunk. Lent tudunk levegőt venni. A kart rántsd meg, és a résen át irány a #36 Secret. Kész, vége, nincs tovább. Ja, pálya az van még... Vissza az első gázzal teli terembe és át az eddig zárt ajtón, majd át a következő terembe. Kapcsoló megint, amivel a robotot csit megszívja – a gázt. Vissza az előző kapcsolóig, amit megint nyomj át, így bejuthatsz a halott robothoz. Kobozd el tőle a kulcsdarabkát, amit a meglévővel kombinálva egy Helipad Access Key-t kapsz. Irány az a folyosó, ahol a helikopterrel találkoztunk, majd egészen vissza a lejtőig. Itt másszunk fel a falon, és a kulcsot használva nyissunk be a gépezetbe. Innen már igazán nincs sok hátra, csak megnézni a megérdemelt befejezést, amit kivételesen jó szokásommal ellentétben nem lőnek le, csak annyit, hogy megtudhatjuk mi történt Larával, miután ráomlott a piramis...

FINAL FANTASY XI VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

Bizonyára átfogóztatok már ezt a számot és hiába kerestétek a Chrono Cross titok listát. Pedig a cikket megírtam, csak most sem fért be a temérdek végigjátszás miatt a lapba. Már le se merem írni, hogy a következő számba mindenképpen leadjuk...

AZ ÚT LINDOLMÁJA

Rátérve a FFXI-re a rendelkezésemre álló hely igen csak véges, tehát itt az ideje süríteni és csak a leglényegesebb dolgokat említem meg – például nem terek ki az ATE-kre sem. Elnézést, hogy a leszek túl részletes főleg a vége felé, de nagyon kevés a hely. Mielőtt Daliba érünk, történik még egy fontos esemény, amit múltkor említettem meg. Garnetnek új nevet adhatunk. A hercegnő a kissé fantáziátlan Dagger nevet választja (egy tör után), mivel barátaink így akarják megőrizni a kisasszony kilétének titkát. Szerintem nevezésként vissza Garnetnek, mert különben egész játékban ezzel a nével fog szerepelni. Daliban először is vegyék az irányt a szállodába, ahol hőseink megpihennek egy kicsit – hasonlít a jelenet a FFVII-ből a Kalm-i kitérőre. A nyugis éjszaka után Zidane egy szép dalra ébred, Garnet tart előadást. Kilépve a fogadóból néhány ATE jön a szereplőkről, ez alatt kutassuk át a várost. Keressük meg előbb Garnetet majd Vivi-t és beszéljünk velük. Vivi kicsit szomorú, és mikor otthagytuk valami furcsa történet, csak nem elröböljött? Vegyünk sok potion-t vagy más gyógyítást, mert szükség lesz rá később. Szaladjunk vissza a szálloda szobába, ahol már Garnet vár ránk. Mivel Vivi nem érkezett meg induljunk a keresésére, a malomba. Itt fel lehet nyitni a kupolát, könnyű megtalálni, hisz Zidane feje felett megjelenik a "!" jel. Lent némi járkálás után egy hordóban megtaláljuk a kis barátunkat akit valamilyen rejtélyes oknál fogva zártak be ide – az emberek arra tesznek utalást, hogy megszökött a feketevarázsló. Menjünk tovább a egyetlen lehetséges irányba és néhány megdöbbentő dolognak lehetünk szemtanúi. A Ködből (Mist) egy gép segítségével feketevarázslókat készítenek Dali lakói. Hát ezért volt az a sok furcsa jel, utalás és beszélgetés, és ezért ilyen különös az itt élő emberek. A feketevarázslók Alexandriának készülnek, már egy kisebb hadsereg készült el! Egy kisebb baleset után barátaink néhány hordóban kótnak ki, majd káprázatok jön és Steinert kell irányítanunk. Zaklassuk addig a kávémániás Moribot, amíg el árulja, hogy egy hajó érkezett a Daliba. Bakassunk a lovaggal Daliba egészen a hajóig és vizsgáljuk meg a hordókat, hamarosan kiugrik Zidane és a többiek is előjönnek. A rövid beszélgetésbe hamarosan bekapcsolódik egy ötödik személy is, Black Waltz No. 2, aki azzal a céllal jött, hogy elfogja Garnetet és elpusztítsa a többieket. A harcban ne támadjunk Vivivel, mert amilyen elementális csapásban részesítjük, olyanl fog visszatámadni, csak épp erősebb kiadásban. Garnettel gyógyítsunk ha szükséges, és ne feledkezzünk meg Steiner Sword Magic támadásairól sem! No és persze lopjunk is Zidane-nal rendszeren. Az édes győzelem után Steiner felszáll a hajóra, mi pedig majdnem lemaradunk, de aztán felszállunk mi is. Bent Vivi bánatára egy csomó "robot" feketevarázslóra lelünk. Szegény Vivi még jobban elkeseredik, most, hogy látja a társait milyen sorsra jutottak. Keresük meg Steinert, aki vegyesen fogadja, hogy nekünk is sikerült feljutnunk a hajóra. Egyrészt örül, hogy Garnet itt van, másrészt Zidane-nak iránt már lelkesedik annyira. Viszont azt jó néven veszi, hogy a hajó Alexandriába tart, ám azt nem tudja, hogy Zidane-nal azért mentünk a fedélzetre, hogy Garnet kérésének eleget téve megfordítsuk a hajót Lindbulmba. Menjünk a kormányhoz és Zidane a kezébe veszi az irányítást igaz, Rusty még megpróbálkozik megállítani őt, de sikertelenül. Azt senki nem tudja, hogy valaki követ minket meghozza egy ördögi kinézetű feketevarázsló – borzalmasan jól néz ki ez a mágus nem!? Vele némi üldözés után meg kell küzdeni, ő Black Waltz No. 3 a legerősebb a BW-ok között. Miután eltávolít a hajóról néhány feketevarágust, egy gyönyörű film keretében, már jön is a harc ellene. Vivinek itt, ha jól emlékszem bejön a Trance támadása, így kettőt varázsolhatunk. Steinerrel is támadjuk (Sword Magic), és próbálkozunk lopással. Mivel Garnet nincs a csapatban, Potionnel gyógyítsunk (ugye vettek Daliban amikor iramlt?). Azért szerencsére nem lesz olyan nehéz elintézni, erősebbnek látszik, mint amilyen valójában. A siker után nincs vége az üldözésnek, hisz BW No. 3 elkergeti Thornt és Zornt, akik egy repülőn követnek minket és ódáz hajzába kezd ellenünk. Egy szenzációs film következik, amelyben BW No. 3 és Vivi is

am végül BW No. 3 saját magát szívatja meg, és az alogóban felrobban a repülőjével együtt. Végül is elérjük Lindbulmot.

KITÖRŐFÉLBE A HÁBORÚ!

A városban érkezés után kövessük Olbertát, aki a város királyához Cidhez vezet minket. Már kezdem hiányolni egy Cid nevű karaktert. Hamarosan megismerkedünk Ciddel aki egy varázslat miatt (a felesége csinálta, mert haragudott rá) átváltozott oglopó – tudjátok az a különös bogár. Garnet Cid rokona, így szívesen fogadnak minket. A káprázatos után a fogadóban megismerkedünk Zidane régi barátjával, helyesebben barátjánőjével, aki bemutatkozik nekünk, Freya nevet viseli. Freya egy Dragon Knight azaz egy Sárkány Lovag. Burmecia-ból származik, amely ország csupa Freya típusú embernek ad otthont, itt élnek ezek a különös lovagok is. Freyának két érdekes képessége van. Az egyik a Jump, amit a tapasztalt FF rajongóknak talán nem is kell elmondanom, hogy mit jelent. A másik menüje a Dragon, ahol hasznos varázslatokat tudunk csinálni. Ha Trance csinálunk vele ugorjunk a levegőbe. Freya fent marad a levegőben és macerálja nagyon jó támadásokkal az ellenfelet, amíg a Trance tart. Addig nem is lehet megsebezni, hisz nincs is a képnyőn. Lindbulm városa elég nagy helyszín, miután visszakaptuk az irányítást kicsit járjuk be a várost, közben rengeteg ATE szemtanúja lehetünk, többek között Vivi kap egy Kupo Nutot. A szereplőkkel lehet közlekedni a három kerület között. A hotelből kilépve a negyed északi részében kezdjük a felledezést, mert a találunk boltokat – az egész városban elég sok cucc van vizsgáljunk át mindent jó alaposan. Az eddigieken kívül találunk egy újat is ez a Synt. Itt fegyvereket, tárgyakat egyesíthetünk egymással így előállítva még jobb cuccokat. Az ötlet alapjában véve a Parasite Eve első részéből származik, erre utal az is, hogy ebben a boltban Torres és Wynne a PE-ből végzi a munkát. Rengeteg ilyen egyesítő boltot találunk a világban, tehát lesz mód kiváló cuccok készítésére. Itt állítsuk elő Zidane-nak a legjobb fegyvert, amit lehet venni – vegyünk hozzá a közeli boltból "alkatrészeket", ha nincs. Azért kell most megvenni az itt található legjobb fegyvert, mert kára kelleni fog. Ha megvagyunk vegyük az irányt a színház kerületbe az óratornyhoz, ami a Tantalus főhadiszállása. Baku és társai épp úton vannak, tehát találkozhatunk velük, pihenjünk meg egy kicsit. Ez után a negyed, déli részén néhány izgalmas rajongót találunk, akik egy nagy sztárt Lowellt várják. Helyette egy óriás mog érkezik, aki elszalad. Később megtaláljuk, mint kiderül Lowell volt az, aki így akart kiszököni és ad egy autogramot. Vegyük az irányt a kastélyba és csevegjünk Steinerrel. A szökökútnál meghalljuk, hogy valaki énekel. Mivel nem akarnak felengedni minket, menjünk és szerezünk magunknak katonaruhát. A piros színnel tapétázott szobában az alvó őrt leütve lehet megszerezni az öltözetet, így közelebb juthatunk a dal forrásához. Menjünk a hang irányába és hamarosan rátalálunk Garnetre. A rövid beszélgetés után a teleszkóppal vizsgáljuk át a földrészt. Ahol a "!" vagy "?" jelei látnak, nyomjunk X-et. Ezután szereplőinket láthatjuk, hogy épp mi történik velük, mire gondolnak. Az események után Zidane fogadást köt Garnetel, ha megnyeri a másnapi Vadász Fesztivált elmegy vele randizni, Garnet kissé vonakodva ugyan de beleegye. A vadászati alatt igyekeztek minél több szörnyet elintézni (nyugodtan tegyék fel a legjobb fegyverét, amit írtam, hogy állítsa a lok elő, most úgysem fejlődnek a tulajdonságaink, és kell a erő), és kutassák át a egész várost. Ha ügyesen játszunk, meg lehet nyerni a versenyt – egyébként nem kötelező a történet további folyására nincs hatással. A dolog után egy vacsora jön, ahol a mivel Garnet itt akarja hagyni – a kisasszony elaltatja a többieket és Steinerrel elindul Alexandriába. Zidane-ék viszont Freyával Burmecia-ba indulnak, amit megtámadott Alexandria. Ezzel kezdetét veszi a háború!

AZ ÚT BURMECIÁRA

Az ebédől menjünk le a lített az alogorba és ott ki az ajtón a térképre. Vegyük észak felé az irányt, amíg nem találunk egy "lapos" erdőt ez a Qu Marsh. Ide nem kötelező bejönni, de feltétlenül érdemes. Ez az a hely, ahol a Mog tanított minket eddig a játék kezelésére. Tulajdonképpen egy mocsár az egész hely. A pocsolánál találunk egy dagadt, nagy nyelvű szakácsot, a ki nek ha adunk egy békát bemutatkozik, Quina a neve és csatlakozik hozzánk. Első pillanatra egy elképesztően

időta karakternek látszik Quina és olvastam olyan sületlenséget is, hogy teljesen örültség használja. Ez nincs így! Quina ugyanis rendelkezik egy olyan speciális képességgel, ami nagyon értékesé teszi, az első pillanatban még komolytalannak tűnő k. Az első ilyen parancsa a Eat, ezzel meg tudjuk enni az ellenfeleket. Ez arra jó, hogy Enemy Skill varázslatokat tanuljunk el, tehát olyan mágiaikat, amik az ellenséges szörnyek használnak. Akkor sikeres az evés, ha az ellenfelet legyengítettük, és más csak egy hangyányi energiája van. A Bleu Magic-kel lehet használni a megtanult varázslatokat. Aki egy kicsit is ért a Final Fantasy játékokhoz az tudja, hogy ezek a varázslatok milyen jók szoktak lenni. Ugyan nem mindegyik, de van közöttük értékes is, pl. amik mindenkit gyógyítanak, vagy káros tulajdonságot tesznek az ellenfélre (Bad Breath). Ahhoz, hogy véglegesen csatlakozzon, beszélni kell előtte Quemával, aki egy házban lakik a mocsárban. Ahol a békák ugrálnak Quinával játszhatunk egy különös aljátékokat, amelyben békákat kell elkapni. Ha fogtunk néhányat Quema jelenkezik és ad nekünk valamilyen cuccot. A feladat 100 békát összeszedni, ekkor Quemával kell megküzdeni és ha legyőzzük nekünk adja Quina legjobb fegyverét. A világon sok helyen vannak Qu Marsh-ok, tehát több helyen is játszhatunk békafogócskát. Hagyjuk el a mocsárt és vegyük keletre az irányt egy nagyobb gömb alakú erdőbe, ez a Chocobo Forest. Itt Mene a mog ad nekünk Gyshal Greenst, amivel a térképen a Chocobo lábnyomon hívhatjuk a Chocobo-t, akivel elég jól mozoghatunk a térképen. Leszállhatunk a hátáról nem fog elszaladni. A Chocobo hátán ülve menjünk be a Chocobo Forestba. Egy izgalmas kincskereső játékot játszhatunk a madárral, a Chocobo Hot&Cold-at. A lényege, hogy a Négyzettel kutathatunk a kincsek után. Ha a madár a kutatóskor azt mondja, hogy "Kweh" nincs közelben semmi. Amennyiben a "Kweh!!" jelzés jelenik meg már nincs olyan a kincs. Amikor azt mondja, hogy "Kwehh!!!" már nagyon közel vagyunk valaminek. A "K-Kwehh!!!" azt jelenti, hogy találunk valamit. Ezután a Négyzettel kiáshatjuk a kincset. A tárgyakért pontot kapunk, egy bizonyos mennyiség után szintet lépünk, így gyorsabban áshatunk. Az összegyűlt pontokból később cuccokat vehetünk. Akkor lesz érdekes a játék, amikor találunk Chocograph nevű cuccot. A világtérképen a Chocobo hátán ülve egy menüt hozhatunk elő (Háromszög) és a térkép felett a világtérkép egy darabját láthatjuk. A feladat megtalálni ezt a helyet és a Négyzettel átkutatva újabb kincsekre lelni. Nagyon jó cuccokat találhatunk így. Néha a dobazokból, amit a felszínre hozunk kicsi füst száll fel, ekkor madarunk kisebb kalandok után átváltozik, egészen pontosan a színre. A sárga az alap. A világos kék a sekélyebb vízeken (partokon) tudunk máskolni. A pirossal hegyeken lehet átmenni. A sötét kékkel a mély tengerben is lehet közlekedni. Végül a legjobb az arany, amivel repülni tudunk. Fel és leszállni az egyszerű erdőben lehet. A 3-as diszken találunk a kincskeresés alatt egy Dead Pepper nevű kaját. Chocobo hátán ülve megehetjük a madarat, erre az vadul elkezd keresgél. Tesznek hegyek, melyeken repedéseket zúzhatunk így ki, vagy a vízben lebukhatunk és így is kincseket hozhatunk elő, titkos helyeket találhatunk stb. A levegőben magasabbra reppenhetünk. A Chocobo Foresten kívül a világtérkép délnyugati részén a szigetek között (kék madár kell hozzá) is játszhatunk keresgélő játékot (Chocobo Lagoon), sőt van egy harmadik hely is, erről később. Szorgosan gyűjtsetek a Chocographokat és a kincseket, megéri! Ha kijátszottuk magunkat irány északra a barlanghoz (Gizmaluke's Grotto). Innentől csak röviden! A barlang lényege, hogy harangokkal nyithatjuk ki az ajtókat. A harangokat könnyű lesz megszerezni, csak mindent jó alaposan kutassunk át. Lesz egy hely, ahol két mogot találunk. Adjuk az egyiknek a Kupo Nutot, ami Vivi kapott és megkapjuk a harangot a továbbiutashoz. A mognak folyamatosan adhatjuk a Kupo Nutot amiért cuccokat fog adni. Itt ki is lehet menni a térképre, de ezt ne tegyük, mert különben meg fogunk halni! Helyette inkább nyissuk ki az utolsó ajtót. Mögötte találunk egy főellenséget, aki vakítsunk meg (Blind). Nem különösebben nehéz ellenfél. Ha legyőztük, mehetünk a térképre Burmecia-ba. Mielőtt a városba érünk, meg átvesszük Garneték irányítást, beszéljünk mindenkivel és szálljunk fel a vonatra.

A VÁROSBAN

A várost teljesen lerombolta Alexandria. Itt a feladat, hogy megtaláljunk egy harangot, amivel kinyithatunk egy ajtót. Ezt a harangot az egyik házban az ágy alatt vehetjük fel. Az oda jutáshoz használjuk az erkélyeket.

A ránk támadó feketevarágusokat intézzük el és vegyük az irányt a kastélyba. Mindeközben szépen kutassunk át mindent. A kastély előtt találunk két mogot. Mentsünk, a másiknak (Stiltzkinnek) adjunk pénzt az utazásaihoz. A mogokkal ellentétben oldalon a szobától vegyük el Freya egy fegyverét. Most már mehetünk a kastélyba. Ide némi beszélgetés és kalandozás után juthatunk és találunk néhány személyt. Itt lesz Brahne, Baetrix, és a játék legnagyobb ellenfele Kuja is. Némi vita után le kell győzni Baetrixot. Ez lehetetlen ne is próbálkozzatok vele, itt mindenképp ki fogtok kapni! Ne is sebezétek nagyon, inkább próbáljatok lopni tőle, egy idő után megünjí a harcot és egy támadással letaglóz minket. Ezután egy gyönyörű film következik és vége az 1-es diszknek.

ÚTRAH ALEXANDRIÁRA

Garnet irányítását vehetjük át megint. Az állomáson megérkezik a Tantalus (Baku, Marcus, Cinna) azzal a tervvel, hogy megmentse Blanket. Beszéljünk velük és szálljunk fel a vonatra. A szelvény hamarosan megáll, mivel valami az útját állja. Garnet, Steiner és Marcus megvizsgálják mi az, nem más, mint Balck Waltz No. 3, aki túlélte a robbanást, igaz nagyon le van gyengülve. Újra el kell intézni, igaz most gyengébb lesz. Próbáljunk tőle lopni Marcus-szal, aki szintén a csapatunkban lesz és marad is egy darabig. Győzelem után az állomásra érkezünk. Nyugat felé Dalit találjuk, nézzünk először el oda, kutassátok át megint a várost lesz néhány érdekesség. Egyébként a keleti irányba kell menni Trenoba, az örök sötétség városába. Van az orvos-ság, ami a kővé vált Blanketnek kell. Az egyik házban aukciót tartanak, ide látogassunk el, egy rövid időre láthatjuk Kuját. Mindent kutassunk át és találjuk meg Bakut is. Egyébként a toronyba kell menni Totóhoz. Ő egy titkos rövid utat javasol Alexandriába. Egy szörny kinézetű állattal kell közlekedni. Előtte még egy kapcsolót is át kell kapcsolni és egy növényt kell adni a hangya kinézetű utasszállító járműnek. Utközben valami megtámad minket, egy kígyó az. Vigyázzunk vele, mert veszélyes tud lenni. Ha elkergetjük Garneték megérkeznek Alexandriába, ahol Zorn és Thom csapdába ejtik őket, Brahne parancsára elviszik a hercegnőt. Ezek után újra Zidane-ék irányítását vehetjük át.

A HÁRSZÉK VÉGE

Hagyjuk el Burmecia-t és menjünk dél-nyugatra Cleyrába. Egy hatalmas forgószélrel lehet ide belépni. Először át kell kelni egy sivatagi barlang rendszeren, hogy eljussunk a városba. A barlangot alaposan kutassuk át. Nem lesz nehéz átjutni rajta, csak mindent nézzünk meg. A városban beszéljünk azzal, akivel csak lehet. Mikor üzenetet kapunk Freyától, menjünk a hotelhez. Ekkor Burmecia katonák érkeznek, szaladjunk a bejáratához, ahol meg kell menteni Puckot, Vivi barátját. Egy nagyobb szörny lesz az ellenfelünk. Ne felejtssuk lopni. A győzelem után kiderül, hogy Puck Burmecia egyik hercege. Kisebb történetek után vált a kép és Steinert és Marcus-t láthatjuk, majd Brahne hívja Garnetet. Kuja elaltatja őt, Thom és Zorn pedig a királynő parancsára elveszik Garnet Eidolonjait. Cleyrában Zidane-nal kell először járkálni. Az események után hamarosan Freyát kell irányítani. Adjunk Stiltzkinnek pénzt, majd kocogjunk a város bejáratához. Újra Zidane jön vele, menjünk vissza a barlangokhoz. Mivel a várost védő forgószél megszűnt, Alexandriai katonák árasztották el a várost. Küzdjük át magunkat rajtuk és induljunk vissza a városba. Feketevarágusok érkeznek, intézzük el őket. Szépen kezdjük felfelé haladni a városban a civileket küldjük olyan irányba, amilyenbe akarjuk. Vigyázzunk, ha rossz helyre vezényeljük őket, meghalnak, igaz nagy jelentősége ennek nincsen. Mikor elérjük a célt, a király házáat, a feketevarágusok körülvesszük minket, de Fratley, Freya szerelme megment minket. Bent a házban rövid párbeszéd után Baetrix érkezik, akitől elszenvődünk egy újabb vereséget. Ugyanis nem lehet elintézni, így megint csak lopni érdemes tőle, no és persze gyengíteni. A város ellen Brahne valami iszonyatos akar bevetni, ezért ahogy a feketevarágusok és Baetrix távoznak, úgy hagyjuk el mi is a várost Quina kitételével, de őt nem kell féltetni. A dolog után Brahne beveti fegyverét, Odint a város ellen, aki egy elegáns támadással egész Cleyrát földdel teszi egyenlővé.

A HARMADIK VERESÉG

Egy hajóra érkezünk a Red Rose-ra, ahova Baetrix is jött. Kövessük őt egészen a felső emeletig és hallgassuk

ki először Beatrix monológiát, aztán beszélgetést Branhel. Induljunk vissza felé, mentsünk, majd beszéljünk Vivivel. Hamarosan használhatjuk a teleportot, így eljuthatunk Alexandriába. Itt Steiner és Marcus akar kiszabadulni. Nyomkodjuk a bal és jobb irányt, amíg a kettő szét nem törik. Vigyázva a katonákra induljunk fel felé. Fent Marcus ott hagyja Steinert, hogy megmentse Blanket. Közben a többiek is megérkeznek, 30 percünk lesz, hogy megtaláljuk Gametet. Hamarosan azt is láthatjuk, hogy Marcusnak sikerült megmentenie Blanket. Gametet a szobájában találjuk, a kandallónál lehet ki nyitni egy titkos szobát. A szoba nyitja a tükörnél van a bal oldalon fent. Haladjunk előre, amíg meg nem találjuk Thomt és Zorn, akik fel akarják áldozni az alvó hercegnőt. Most le kell győzni őket. Vivi Thunder, illetve Steiner MagicSword Thunder támadása jól működik ellenük. A győzelem után vigyük Gametet visszafelé, amíg egy rövidebb párbeszéd nem jön. Hamarosan megjelenik újra Thom és Zorn is Beatrix-szal az oldalukon. Újabb végezetes jön ellene, a győzelem esélye nélkül. Jó helyhez méltóan vegyük el a cuccait. Aztán nézzük, hogy intéz már megint el

LINDBULM ELESTE

A vereség után Beatrix belátja, hogy a bal oldalon állt eddig és segíteni fog nekünk. Irányíthatjuk egy kicsit! Most már a csodálom, hogy legyőztük bennünket, roppant erős karakter ráadásul megtöri a varázst, ami Gameten van és segít szökni. Freya és Beatrix együtt kezdik kaszabolni az érkező szörnyeket, persze a mi irányításunkkal. Zidane-nal menjünk lejjebb, amikor is Steiner elhagy minket, hogy segítsen Beatrixnak. Hamarosan csapdába csal bennünket Thom és Zorn a Blank és Marcus segít nekünk menekülni. A Trenoba vezető alagútban egy újabb kígyó támad ránk. Zidane-nal lopjunk, Vivivel varázsoljunk, Gamettel gyógyítsunk. A végén kisebb zökkenők árán eljutunk Trenoba. Mindeközben Brhane magához hivat két bérnyílóst (Lanit és egy piros sapkás embert), hogy ölje meg Vivit és szerezzék meg Garnet nyakláncát. Brhane extra vérdíjat tűz ki Zidane fejére.

Ezután kisebb beszélgetés jön, és megjelenik nekünk egy öregember, akitől kiderül, hogy a villámisten, Ramuh az. Azt a feladatot adja nekünk, hogy találjuk meg Eidolonja lesz. Nézzük át jól a helyet és ha megvan öt-ször Ramuh, próbáljuk elhagyni a helyszínt, mire Ramuh rákérdez a sorrendre: Beginning, Cooperation, Silence, Hero. Ramuh mellénk áll, most már hívhatjuk Gamettel. Mindeközben Alexandria megostromolja Lindbulmot egy eidolon és egy hadseregnyi feketemágussal, sőt egy kisebb hadsereggel is. A város ennek a nyomásnak nem tud ellenállni hamarosan elesik. Miután bejutottunk a romos metropoliszba keressük meg Cidet. Egy hosszabb beszélgetésből kiderül Kuja egy másik kontinensről jött, az Outer Continentről. Cid oda adja a világtérképet megkér minket, hogy menjünk az Outer Continentre, hogy kiderítsük Kuja kitért.

A VILÁGTÉRKÉP KITÁRUL

Lindbulmból vegyük a irányt Qu Marsh-ba és vegyük fel Quinát. Ezután a mocsár keleti felét vizsgáljuk át, induljunk felfelé a fűben. Kövessük Quinát, a segítségével megtalálhatjuk a bejáratot az Outer Continentre vezető barlangban. Ezen a helyen olyan óriás hangyákat kell irányítani, mint Trenonál. A hangyák irányváltoztatását kapcsolókkal adhatjuk meg. A kutatásaink során összefutunk Lanival, akivel meg kell küzdeni. Nem egy nehéz ellenfél. Raboljuk ki aztán intézzük el. Ezután folytassuk az utunkat egészen a kijáratig. Ha kiérünk a térképre, végre megláthatjuk az egész világot.

AMARANTOKA AZ ÚJ HELYTEKKEL

A térképen azt a helyet érjük el, ahol a hidat látjuk. Itt egy falu találunk, Conde Petie a neve, ahol érdekes lények élnek. A bejáratnál mondjuk azt, hogy "Rally-Ho", akkor beengednek. Járjuk be a várost és nézzük meg az ATE-kat. A szállodában aludjunk és másnap keressük meg Vivit és csevegünk vele. Keressük meg az Item boltot, ahol érdekes dolgot láthatunk. Csak nem egy feketemágus az? De bizony ez az, vajon hogy kerül ide? Kövessük, amíg el nem menekül. A falu lakói szerint a közelben élnek feketemágusok. Induljunk el délre a nagy erdőbe, oda ment a mágus is. Itt először menjünk jobbra, majd háromszor egymás után jobbra, majd balra, végül jobbra. Itt egy egész falut találunk fekete-

mágusokkal, ám ezek nagyon megijednek, mikor meglátják és elszaladnak. Vásároljunk be cuccokkal és beszéljünk, akivel csak lehet. Keressük meg Gametet és Vivit is beszéljünk velük. Quinát szintén nézzük meg, vicces. Ha itt végeztünk, menjünk vissza Conde Petiebe. Beszéljünk a főpappal, csak akkor tudunk átkelni itt, ha összeházasodik Gamet Zidane, majd utána Quina és Vivi. Most már mehetünk a hegyekbe. Nemsokára találunk egy kislányt egy mogyoró. Néhány váratlan esemény után a lány bemutatkozik, Eiko a és csatlakozik. Ő summoner, tehát használhat Summon támadásokat, igaz csak négyet tud megtanulni. Ha elsütünk harcba egyet a többiek csodálkoznak fognak, hogy ő is képes eidolonokat hívni. Ezenkívül lehet vele fehér varázslatokat (White Magic) használni, tehát gyógyítani is tudunk. Nem rossz karakter, de talán egy kicsivel jobb Gamet - Quina egyébként most elhagy minket egy időre. Itt a hegyekben gyűjthetünk négy követ és a kijáratnál a helyükre rakhatjuk őket egy cuccért. Két irányba juthatunk a térképre, az egyik lifa Treehez vezet, a másik Madain Sariba Eiko lakóhelyéhez. Ezt válasszuk, ám előtte lesz még egy főellenség is. Lopjuk el Quinának és Eikonak a fegyvert. Kint a térképen keressük meg Madain Sarit. Itt Eiko főzni készül, beszéljünk minden csapattagunkkal. A sok esemény és ATE után sok mindent megtudhatunk a történetről, például lifa Tree-nél egy Eidolonnal bezártak egy másik Eidolont. Valamint lifa Tree sok érdekességet rejt. Ha a városával és mindennel végeztünk vegyük a irányt lifa Treehez.

LIFA TREE

A fánál Eiko hatástalanítja a pajzsot, ami körülveszi a fát. Haladjunk az ágakon, majd egyre lassabb és lassabb. Elég hosszú utazás lesz felfelé, ám lesz nehéz akadni. Eiko majd segít, beszéljünk a barátainkkal. Lent találkozunk Soul Cage-dzel, aki felelős a Mist kontinensen a kód miatt. Mivel nagyon nem szeret minket, meg kell ölnünk. Lopjunk, használjunk jég varázslatokat, Garnet és Eiko Summonját és gyógyítását. Nehéz ellenfél lesz vigyázzunk vele! Ha legyőzzük a Mist kontinensről eltűnik a kód! A bejáratához kerül vissza a csapatunk, ahol elhatározzák, visszatérnek Madain Sariba. Tehát a következő utunk oda vezessen. Itt némi beszélgetés után kiderül, hogy valami fontosat elloptak, irány az Eidolon falhoz, ahol Lanival történnek események. Itt megjelenik a piros sapkás ember, akivel - miután elkergeti Lanit - meg kell küzdeni egyedül Zidane-nal. Ha akarunk lophatunk tőle, addig amíg be a töltődik a Trance, utána könnyedén végezhetünk vele. Zidane meghagyja az életét, a palt nem nagyon érti a dolgot. Később a csapat tagjai elhatározzák, hogy visszatérnek lifa Treehez. A kijáratnál csatlakozik hozzánk a piros sapkás ember, aki az Amarant nevet viseli eredetileg Salamandemek hívták, de ez nem lett ki az angol verzióban, ilyen helyesség miatt sem változtatták meg a nevet. Erős karakter, tud néhány értékes varázslatot. Rendelkezik a klasszikus Throw parancssal, amivel fegyvereket dobhatunk ellenfelekre. Sőt vannak olyan tárgyak, amik direkt azért készültek, hogy az ellenfelekre hajtsuk, ezzel óriási sebéseket lehet produkálni vele. Érdemes a csapatba tenni, mert tényleg erős, egyébként most választhatunk először csapatot. A főhöz időközben megérkezik Kuja is, a feladat egyszerű: meg kell keresni. Időközben megjelenik Alexandria hadserege is és megtámadja Kuját. Brhane beveti ellene a sárkányok lárályát Bahamutot, de Kuja egy varázslattal megbolondítja és Brhane ellen fordítja, majd végez az egész alexandriai flottával. Garnet próbálnak segíteni, de csak a Leviathan eidolon találjuk meg, ami nagy hulkámat kelt, így nem sok haszna van ebben a pillanatban. Néhány gyönyörű és megható jelenet után véget ér a 2-es CD.

ALEXANDRIA VAHARAI

Visszatérünk Alexandriába, ahol rengeteget kell máskálni és beszélgetni. Ezt most akarom túlrészletezni, mindenkivel beszéljétek. Érdemes ellátogatni a könyvtárba, ahol találunk egy polcon egy könyvet, amit le kell győzni. Nagyon nehéz ellenfél. Végül is, ha végeztünk Alexandriában Trenoba kerülünk, ahol az aukciós házban vegyük meg a Dark Mattert, ami megtanítja Gametnek az Odint. Itt a fő feladat megnyerni a kártyabajnokságot. Nem lesz túl nehéz, csak játszunk okosan. Utolsó ellenfelünk Cid lesz, előtte mentsünk. A játék után beindulnak az események, hisz Kuja, Thom és Zorn megtámadják Bahamut Alexanderiát. Először Steiner kell irányítani, vele és Beatrix-szal kell szörnyeket

kaszabolni. Ha végeztünk vált a kép és Gamet kell irányítani, csak menjünk vele feljebb és feljebb a toronyban, ugyanis valamit érez, amivel meg lehetne menteni a várost. Zidane-nal szintén arra menjünk fel, amerre Gamet. Mikor elérjük a hercegnőt nagyon sok esemény indul be, például megjelenik Alexander, hogy megvédje a várost. Egy gyönyörű csatát láthatunk Bahamut és Alexander között, amit a sárkány vesz el, ám Kuja meg akarja szerezni Alexandert, de egy ismeretlen ember, akit Garlandnak hívnak (így hívták a FF I főellenségét), ezt nem engedi inkább felrobbantja Sándort.

CID VISSZAVÁLTOTTA

Lindbulmban keressük meg először Gametet (aki meg-némult), majd beszéljünk Ciddel és a többiekkel. Újra keressük meg Gametet, majd megint Ciddel kell cseveg-nünk. Őt vissza kéne változtatni. Menjünk a városba és beszéljünk mindenkivel mivel három növényt kell megszerezni Cidnek. Nem lesz nehéz megtalálni őket, csak mindenkivel beszéljünk. Ha megvan mind a három irány vissza Cidhez. A visszaváltozás kissé felismerül, hisz Cid most bogár-bekává változik - mit fog ehhez szólni Quina!? Nincs más megoldás, Cid feleségét kell megtalálni, aki megtöri a varázst. Aprópó Quina, ő is a városban van, amikor a hajóhoz kell menni, látogassuk meg (egy ATE-ből tudhatjuk hol van) és vegyük fel. Cid ad egy hajót, így már jobban tudunk mozogni a térképen, a hajón Quinában felmerül, hogy meg kéne enni a kedvenc kajáját, a békát (Cidet), végül nem teszi. A az idő kicsit felledezni a Chocobozni. Ha ezekkel megvagyunk hajózzunk a feketemágusok falujába. Ők eltűntek, csevegjünk a főnökkel, majd nézzük meg a Chocobot, ami kikel - Vivivel beszéljünk. A főnök szerint a mágusok Kujával mentek. Hajózzunk a térkép észak-keleti részére, ahol a sivatagban a forgó futóhomokot látjuk. Itt a negyediket vizsgáljuk meg, így bekerülünk Kuja palotájába, ahol foglyok leszünk. Kicsit később Kuja hivatja Zidane-t, hogy hozzon neki valamit cserébe a barátai életéért. Egy olyan helyre kell menni, ahol nem lehet varázslatokat használni, így vigyük Amarantot, Steinert és Freyát, a többieknek most nem vennénk hasznát. Szájunk fel a léghajóra, ami elvisz minket az Elfelejtett Kontinensre (Forgotten Continent). Először induljunk északra és hívjunk egy Chocobot, aztán a hátán ülve, lovagoljunk délre, amíg meg nem látunk egy épületet, ez Oeilvert, ahova jönnünk kell. Menjünk fel és a két gömböket változtassuk rózsaszínűvé. Továbbjutni így lehet, ha a megfelelő sorrendben változtatjuk a gömbök színét, igaz a sorrend adja magát. Nem lesz nehéz tovább menni, csak mindig színezzük a gömböket és járjuk be a szobákat. Az események után a végén egy főellenséggel is meg kell küzdeni, a legerősebb fizikai támadásokat használjuk ellene.

A győzelem után vált a kép és Cidet kell irányítani egy rövid időre. Vegyük a irányt a szobába, ahol a kulcsok vannak. Egy játékot kell játszunk, a feladat egyszerű: amikor nem lát minket a szörny, akkor mozogjunk, de nagyon óvatosan. Ha sikerül a mérlegnél adjuk meg az egyes választ mehetünk tovább.

A másik csapatunkat irányítjuk, el kell menekülnünk innen. A feladat viszonylag egyszerű, gyertyákat kell eloltani, vagy épp meggyújtani ahhoz, hogy tovább tudjunk jutni. Sokat kell a kastélyban barangolni, de igazán nem lesz nehéz tovább menni. Abban a szobában, ahol a két szobrot látjuk az árnyékokat, kapcsoljuk úgy, hogy balra álljanak. A dolog után jön egy főellenség, ám ezután már végeztünk is itt.

Zidane-nal beszéljünk Kujával a távozzunk a leszállópályához. Kuja már elment, követni kell. Hajózzunk észak-nyugatra a havas földre (Sealed Continent). Itt induljunk nyugatra Esto Gazába. Találunk egy barlang-bejáratot, ami egy vulkánba vezet, ezt az utat válasszuk. Egy kevés mászkálás után le kell győzni egy sárkányt, majd Thomt és Zorn is, akik egyesülve próbálnak elintézni minket. Szerencsére Eiko magjáról kiderül, hogy egy nagy Eidolon, csak eddig rejtőzött. Hosszú beszélgetések és események után Cidet visszaváltottja felesége és megkapjuk tőle a repülőt.

TITKOS NYOMÁBAN

A repülővel felfedezhetjük az egész világot. Itt az ideje kitenyészteni az arany Chocobot és megcsinálni a titkokat. Van egy félig-meddig titkos város is Daguerro, ezt dél-nyugaton a nagy szigeten találjuk. Jó fegyvereket lehet készíteni itt és kártyák is vannak dögvész. Ha mindennel végeztünk, menjünk az Ipsen Kastélyba, a Forgotten kontinensen van, a térkép jelöli, hogy hol. A kastélyban nagyon egyszerű lesz a feladatunk, csak

venni négy medált, majd legyőzni a főellenséget. Amarant keménykedik, ezért ő nem lesz velünk. Amikor elhagyjuk a helyet Amarant nem tér vissza, ezért szaladjunk el érte. Nem lesz nehéz megtalálni. Miután megtaláljuk visszatér hozzánk. A mostani feladat eljutni a Terra (így hívták a FFVI főszereplőit) bolygóra. Ehhez négy helyet kell meglátogatni, ha odaérünk repüljünk a közepére és nyomjunk Kör. Két-két ember fog mind-e egyik helyre bemenni. Az első délen a tengerben lesz, ahol a karó áll ki a vízből, most egy nagyobb örvény van ott. A másodikat a jeges földön találjuk, repüljünk a kövös részhez. A harmadik a Forgotten kontinens déli részén lesz, ahol erősen fúj ott a szél, és egy repedés-rendszer van a sziklákon. A negyedik, utolsó hely észak-keleten lesz, ott, ahol földrengés van. Zidane-t és Quinát irányítjuk, a többi csapat magától fog menni, de azért láthatjuk, mit csinálnak. A végén meg kell ölni egy főellenséget. Zidane-nal lopjunk, majd próbáljunk Trance-elni, Quinával pedig rakjunk rá káros tulajdonságokat. Két Trance támadástól elpusztul, már ha erős támadásunk van persze. Ezzel megnyitjuk a dimenziókaput a Terrára. Ezt a kaput a Sealed kontinentstől (jeges sziget) délre találjuk és Shimering sziget a neve. Repüljünk fölé és nyomjuk meg a Kör, és hamarosan Terrára kerülünk.

TERRA

Érkezés után kövessük a lányt. A faluban csupa Zidane típusú ember él. Beszéljünk mindenkivel. Mikor Eikot irányítjuk, szedjük fel Quinát, Amarantot és Vivit. Mikor Zidane-t irányítjuk, keressük meg Garlandot. Mint kiderül, Zidane innen származik, Garland állította elő. A történetben igen jelentős dolgok derülnek itt ki. Kövessük Garlandot és vivjük meg a következő harcokat. Miután Zidane végre kiheveri a sokkot, szedjük fel barátainkat és induljunk balra. Lesz néhány idegesítő feladat. Például az egyik szobában nem mindegy, hogy hogyan meggyünk el a gömbök mellett. Ha világító mellé lépünk harc jön és kezdheljük az egészet előről. De említhet-ném azt a szobát is, ahol először tudunk tovább menni, mert a platformokat nem lehet beállítani. Itt több próbálkozás után menjünk vissza az irányítópánelhez, ahol a többiek és egy ATE segítségével tovább tudunk menni. Végül megtaláljuk Garlandot, akivel jön egy harc, végül pedig Kuját, akivel szintén bunyózni kell. A végén Kuja csinál egy Ultimát és kikapunk. Ezután Kuja bevadul és megsemmisíti a Terrát. Kalandos úton végül is elhagyjuk a Terrát az Invincible nevű hajó segítségével és a 3-as CD is lezárul.

A VÉG

A 4-es, azaz utolsó diszken már sok mindent nem lehet tenni. A Kód most az egész világot ellepte, így sokat láthatunk. lifa Treehez kell menni ha végezni akarunk a játékkal. A világító gömbnél nyomjuk meg a Kör és egy gyönyörű film jön, majd Memóriába kerülünk. Mindent jó alaposan kutassunk át. Ahogy haladunk előre négy már elintézt főellenséget kell újra el-távolítani. En két gyógyítót (Eiko és Garnet) tettem a csapatba, és két fizikailag erős harcost. Lesz egy szoba, ami a víz alatt van egy mentőhely után. Jó alapo-kutassuk át a jobb oldalt. Meg kell találnunk Hade-st, akit ha legyőzünk, egy nagyon jó boltot nyit. A legeslegvégén Kuja vár ránk, ám előtte még meg kell ölni egy testőrét is. Ha végzünk ezzel a szörnyrel felejtünk menteni. Az utolsó mentőhelynél vissza lehet térni a bejáratához, onnan meg a térképre. Kujának kb. 50 ezer HP-ja lesz és nagyon jó a zene, ami alatta szól. Mikor végzünk megint egy Ultimát csinál. Ezután szembekerülünk egy lényvel, ami meg akarja szüntetni az életet a világegyetemben, Kuja is neki dolgozott - csak a kár, hogy ez a végén derült ki. Válasszunk csapatot és indulhat a harc. No ez már kemény ütközet lesz, mivel nagyon erős és szemét támadásokat tud. Mondjuk nincs sok HP-ja (55 körül), de amikor a sok káros tulajdonság ránk helyez a nagyon idegesítő. Quinának van egy olyan gyógyítása, ami leszedi a káros tulajdonságokat, az itt beválk. Végül, ha legyőzzük nem marad más dolgunk, mint végignézni a megnyerést.

A végén a The End képernyőn üssétek be ezt a kombinációt: R2, L1, R2, R2, Fel, X, Jobb, Kör, Le, Háromszög, L2, R1, R2, L1, Négyzet, Négyzet. A második Négyzet után egy hangot kell hallanunk, ezután nyomjunk Startot a egy kisebb meglepetésben lesz részsünk... A kód csak akkor működik, ha a játék végét végignézzük és nyomunk alatta semmit! Sok minden nem fért ide, TALAN majd a következő számban. (Neeem, soha többet! Martin)

Veres Miki

SHENMUE VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

3. CD

Szóval a múlt hónapban ott hagytuk abba, hogy Ryo elkapta Jimmy-t. Miután visszarángattuk a tagot az utazási jrodába, a fickó megtörik és elárulja nekünk, hogy a kopasz egy Mad Angels nevű banda tagja, egy kicsit még puhitunk rajta, és azt is elköpi, hogy a Mad Angels területe a kikötő, és úgy lehet leggyorsabban kapcsolatba kerülni velük, ha munkát vállalunk a kikötőben, ugyanis a gang minden új munkásra keményen rászáll. Futás tehát a kikötőbe, bár ha akarsz, előtte beszélhetsz Nozomival is. A kikötőben rögtön a biztonsági őrnél is érdeklődhetünk munka után, aki elmondja, hogy kétféle munkalehetőség van: lehetünk kikötői munkások, illetve még hozzá hasonlóan biztonsági őrök is. Nézz szét a kikötőben, találkozhatsz kettes CD-ről már megismert hontalan öreggel is, aki ugyan segíteni nem tud, viszont megemlíti, ha már itt dolgozol, keresd fel. Miután végigjártad a kikötőt elkönnyelheted, hogy sehol nincs felvétel, főleg iskolás fiúkra nincs szükség, törvénytisztelő polgárokként ugyanis senki nem foglalkoztat fiatalkorúakat, arról meg inkább most ne beszéljünk, hogy ez pontosan hogyan is zajlik arrafelé a Távol-Keleten. Az egyetlen nyam, amin elindulhatunk, ha beszélünk a 18-as raktárban a művezetővel, aki elmondja neked, hogy látott egy hasonló korú srácot a kikötő másik végében, menjük tehát kb. oda, ahol az italautomata van, össze is futunk a fickóval, aki nem más, mint Goro, akit az előző CD-n jól megpakoltunk. Azonban most jóval barátságosabb, megígéri, hogy a kapcsolatai révén nekünk munkát, találkozunk vele holnap délután egykor a 1-es raktár bejáratánál. Kocogjunk tehát haza, ténéz egyet (Ryo ismét álmodni fog), és másnap menj vissza az egyes raktárhoz, dekkolj ott egyig (ne felejt el benézni előtte a macskához, ahol Nozomi-val is találkozhatasz). Ha nagyon akarsz, a holtidőben vásárolgass egy kicsit (már amennyire ■ pénztárcád enged), ugyanis némelyik "boltban" ha nagy szerencséd van, nyerhetsz Sega Saturn CD-t is, és így otthon már játszhatod is a géppel. (Bár állítólag, ahhoz hogy CD-nyerj legalább 400! alkalommal kell vásárolnod valamit.) Meglepő módon nem verőlegények jelennek meg 1-kor, hanem Goro, aki eldicsekszik, hogy sikerült munkát szereznie, ami csak részben igaz, mert valójában a barátnője Mai intézte a dolgokat (a kiscsaj, akinek a 2-es CD-n elvettük a roppant idegesítő barátnőt). Yada-szannal kell találkozunk az egyik irodában, az iroda egy kicsit hátrébb van az 1-es raktártól. A főnökünk (mint általában minden főnök) rögtön munkába is állítana, de kiderül, hogy Ryo nem ért a targoncakezeléshez, ezért Yada-szan megkéri Markot, hogy magyarázza el nekünk. Mark egyébként már régebb óta itt dolgozik, és megtanítja a targoncakezelés minden csínját-bínját, majd magunkra hagy. A feladatunk, hogy a 3-as raktár előtt lévő ládákat bevigyük a raktárba. A munkaidőnk ötkor jár le, ilyenkor Ryo automatikusan abbahagyja a melót. Yada-szan elégedett velünk, és megkapjuk tőle az aznapi jussunkat. Egyébként ládánként 300 Yen jár, azonban ha egy bizonyos mennyiség felett teljesítünk ■ ■ ■ összeg növelhető. Az irodán kívül Mark vár ránk, aki megkér, hogy ha tudunk, jöjünk egy

kicsit előbb, mint kilenc óra. Azonban ne menjünk még rögtön haza, kicsit mászkáljunk a kikötőben és kérdezősködjünk a Mad Angels-ról. Sokan ismerik vagy hallottak már róluk, de vagy nem mernek beszélni, vagy csak hasznavehetetlen információik vannak, annyit azért kideríthetünk, hogy jócskán benne vannak a drogbuliban, motoron járnak, veszélyesek és zaklatják a járőreket. Aminek rögtön szemtanúi is lehetünk, mert két motoros üldözi ■ már korábban megismert csövest. Ryo megpróbálja megvédeni, mire az egyikük kihív téged egy motorversenyre, itt megint a reflexeiden múlik csak minden. Akár nyertél, akár vesztettél, menj haza, az úton beszélj a játéktérrel melletti álldogáló csajszival, majd menj a Sakuragaoka Parkba, ahol Nozomi egy kicsit el van keseredve, mert Kanadába kell utaznia. Utána menj haza és aludj. Reggel irány a kikötő, hiszen vár a munka, szerencsére azonban ■ hosszú felesleges mászkálástól megkímél minket a gép. Amíg dolgozol, Ryo automatikusan elmegy a kikötőig, ahol aztán újra megkapod az irányítást. Rögtön ki is derül miért akarta Mark, hogy előbb gyere melózni. Munka előtt ugyanis az itt dolgozó targoncakezelők versenyt rendeznek egymás között. A verseny három körig tart, nagyjából megegyezik a targoncák sebessége, úgyhogy előzni csak úgy tudsz, ha az ideális íveken veszed a kanyart. Miután beérkeztél a célba, kapsz egy - a helyezésednek megfelelő sorszámu - targonca makettet, majd kezdődik is a munka. Mark elmagyarázza, hogy hova kell a ládákat pakolnod, még egy térképet is ad, amin az útvonalon kívül még a napi kvóta is fel van tüntetve. A térképet egyébként az X-szel vehetjük elő. A régi raktárközpont bejárata elől kell elvinni a ládákat a 18-as raktárba. Déltől kettőig tart az ebédszünet, ami igen rosszul kezdődik újdonsült színes bőrű barátunknak. Markba ugyanis beleköt két Mad Angels tag, mert azt hiszik, Chen mesternak dolgozik. Verjük le ■ két ürgét, majd kettőkor megkezdődik a délutáni műszakunk. Pakolgassunk szépen, idővel minket is meglátogatnak a kikötői maffiózók, és védelmi pénzt követelnek. Gyorsan vedd is el a kedvüket ettől a botorságtól és fenekeld el őket. Miután lejárt a munkaidőd, a főnök kifizet, az irodából kifelé menet összefutsz Goroval, akinek szokás szerint csak ■ szája jár. Ha van kedvünk, járkalhatunk is egy kicsit a kikötőben, találkozhatsz Gui Zhang-gal, tőle tanulhatod is egy új rúgást. Később, kb. fél kilenc után kimerészkedik ■ csöves öregember is, és ha megtalálod, ő is megtanít neked egy új mozdulatot. Ja, és itt jegyezném meg, hogy innentől kezdve ingyen lehet biliárdozni az MJQ bárban. Ejjel Ryo megint álmodni fog, ezúttal a Főnix tükörről. A következő reggel ismét versenyzünk egyet, utána pedig jöhet a meló. Most a 18-as raktár elől kell a cuccot elvinni a 3-as raktárba, ahol első nap gyakoroltunk. Nem túl nehéz, csak a sűrű forgalom az idegesítő. Az ebédszünetben, ha az iroda előtt várakozunk, arra jön Goro, akinél rákérdezhetünk, hogy mit tudott meg tegnap óta a Mad Angels-ról. De az öreg is megkereshetjük, a ne ■ egyébként Ojii-szan, ő a későbbiekben majd tökéletesíti a technikánkat. Velem egyébként ezen a napon az égvilágon semmi nem történt,

és ezt jól meg is szívtam. Ugyanis ha ezen a napon nem kötnek beléd, holnap ugyanezt a melót kell elvégezned, egészen addig, amíg össze nem jön a találkozás ■ Mad Angels-szel. Tehát lehetőleg a térképen folytonos piros vonallal jelölt úton közlekedj, a délutáni műszak vége felé beléd köt majd egy rakat fickó és csapdába csalnak a raktárban. Verj szét a bunkók között, az egyikük elárulja, hogy a 17-es raktár ■ Mad Angels gyülekezőhelye. Meló után tehát oda indulj, ahol is felemelő látvány fogad, egy rakat gyöker rugdossa a néger. Segíts neki, megint bunyóznod kell. Utána Mark elmondja, hogy a tesztvért a Mad Angels ölte meg. Várakozz az iroda előtt, hamarosan megint találkozhatsz Goroval, aki annyit tud csak mondani, hogy az anyagok éjszánként motorozni szoktak ■ kikötőben. Benézhet a kávézó melletti lépcső alá is, ahol az öreg tökéletesíti ■ technikádat. A következő nap - persze a verseny után - a 11-es raktárból kell átrakodni a 18-asba. Ebédszünetben megjelenik Nozomi és a barátnője. Emléke egy fényképet kér tőled, és a barátnője rögtön készíti kettőtökéről mindjárt két képet is. Az egyiket elteheted, bár Ryo mindkettőn elég fancsali pofát vág. Délután próbálj meg minél több ládat átszállítani. Miután végeztél az aznapi robottal, várj sötétedésig, és menj a kávézóhoz (a 18-as raktárral szemben). Ahogy számítottuk nem telik bele sok idő és három motoros fazon köt beléd, az egyikük Charlie. Itt most egy hosszabb üldözős rész következik, amiben Ryo lerúgja az egyik motorost, és a gépével üldözőbe veszi Charlie-t. Neked szokás szerint csak az iránygombokat kell nyomkodnod, meg néha az A-t. Miután utolérted fair-play díjas módon ismét öten esnek neked, miután végeztél velük, Charlie is leszáll a motorjáról, és kész megküzdzeni-veled. Természetesen őt is verd el, aki aztán elkotyog némi használható információt, például hogy a sárkányruhás férfi még itt van a kikötőben. Menj haza és aludj. Ryo ezúttal Lan Di-vel fog álmodni. Minden nap egy új kaland tartja egy mondás, tehát ■ verseny után egy új megbízatás vár ránk, ■ 15-ös raktár elől kell átrámozni a ládákat ■ 18-asba. A délelőtt elég nyugisan alakul, délután viszont Ryo szemtanúja lesz, amint egy Angyal megveri Gorot. Ryo megpróbálja elkapni, de a fickó behúzza a csöbe. Ugyanis becsalja egy raktárba, ahol már egy kisebb fogadóbirotság vár rá. Miután legyőzted őket, az egyik faszinak még marad annyi ereje, hogy megfenyegetse Ryo családját, és Nozomit. Az incidens után folytatd a melót. A nap végén találkozni fogsz Markkal, aki némi infóval szolgál. Ha akarod, felhívhatod Chen mestert, hogy tud-e valamit a dologról, azonban csak a fia van a kikötőben. Vele a 8-as régi raktárban találkozhatod, és lefordítja neked a kínai levelet, amit utána elolvassa, egy újabb mozdulatot sajátíthatsz el. Egyébként az öreggel is beszélj, tőle szintén egy mozgást leshetsz el. Utána menj haza és aludj. Az utolsó munkanapon már valamivel bonyolultabb feladatot kapunk. A régi raktárközpont előtti részből kell a ládákat a 8-as raktárba szállítani, majd ott felvenni ■ feliratos ládákat, és azokat a visszaúton lerakni a 18-as raktárban. Bár tegyük hozzá ez a legkönnyebb munka-

nap is, jóval a munkaidő lejártá előtt végezni lehet a feladattal. Ha végeztünk és minden nap jól teljesítettünk mostanra már el kellett érünk ■ 600Yen/ládát, ami ■ vállalatnál a legmagasabb bér. Kajaszünetben egyébként Goroval és Mai-jel találkozunk, akik közlik velünk a jó hírt: hamarosan egybekelnek. Egyébként, ha nem beszélünk a pihenő közben Markkal, akkor délután nem fog történni semmi, és jöhetünk másnap is vissza, dolgozni. Amennyiben beszélünk vele, délután Ryo meglát két furkót a Mad Angels-ból, és üldözőbe veszi őket. Itt a szokásos módszert kell alkalmazni. Ha is elkaptad valamelyiküket, sajnos az üzletről semmit nem tudnak, arról maximum a banda vezére Terry tudna felvilágosítani minket, azt viszont senki sem tudja, ő hol is van. Fizetéskor a pénzen kívül egy levelet is kapsz a főnöködtől, amiben Gui Zhang figyelmeztet, túlságosan is az Angyalok látószögébe kerültél. A bejátszás után menj haza és aludj, azonban Ryo felébred és kimenne levegőzni, amikor Ine-szannal találkozunk. Az idős hölgy nagyon aggódik Nozomi miatt, mert még nem ment haza. A félelmei nem is alaptalanok, még abban a pillanatban kapunk egy telefonhívást az örült kopaszról. A Mad Angels elrabolta a barátnőnket, és ha még élve viszont szeretnénk látni, érjünk a 17-es raktárhoz fél négyig. Futás tehát a buszmegállóba, csak hogy ilyen későn már nem járnak ■ buszok, más megoldást kell tehát találni. Menjünk Dobuitai motorbolthoz, és kopogjunk be az ajtón. Sajnos ■ tag nem tud nekünk segíteni, mert egyik motor sem üzemképes, viszont ad egy tippet. Menj egy városrészt vissza és keresd meg Itoi szant, ő kölcsönadja a motorját. Most egy laza kis aljáték következik, motoron kell eljutnunk a kikötőig, de az idő nagyon ki van számítva, szinte ütközés nélkül kell vezetni. Miután megérkeztünk, két küzdelem is vár ránk, és csak utána nyílik lehetőségünk, hogy beszéljünk Terry-vel. Terry üzletet ajánl, ha megöljük Chen fiát, elvezet minket Lan Di-hez. Motorozzunk haza. Aludjunk. Másnap kirúgnak minket az állásunkból, ugyanis ténykedéseinkkel rossz fényt vetünk a társaságra. Beszéljünk Tommal, aki egy új rúgást mutat meg nekünk, majd szomorúan közli: holnap visszautazik Amerikába. Ezután győzzük le Gui Zhangot, de mielőtt Terry megölné, mentsük meg. Most ismét egy minijáték következik, Terry az összes emberét ránk küldi. Pontosán 70 embert kell levernünk, igaz segít Zhang is. A memokártyán egyébként kiíródik, hogy mennyinél tartunk, ha az utolsó főellenséggel is végeztünk, Zhang elintézi Terry-t, aki azt is elmondja, hogy Lan Di elutazott. Gui Zhang megígéri, hogy beszél az apjával. Másnap reggel Ryo összecsomagol, hogy Hong Kong-ba utazzon, és elindul ■ kikötőbe, ahol már várja Chen mester és Gui Zhang, a mester mindjárt megtanít nekünk egy új halálos mozdulatot. Gui és Ryo már épp indulnának, amikor az örült kopasz Chai meglepi őket. Ez talán a legnehezebb küzdelem, miután legyőzted, még egyszer neked támad, (Le, A, A, B), de utána már tényleg a befejezés jön. És akik azt várták, hogy Ryo bosszút áll az apjáért, csalódnuk kell, erre talán majd csak a Shenmue 2-ben lesz lehetőségük.

CSIPI M. LEE

ZELDA MAJORA'S MASK VÉGIGJÁTSZÁS

Folytatás a 45. oldalról

■ KISZÁRADT KÚTBAN

Vedd fel a Gibdo Maszkot, az elágazásnál kétfelé is lehet menni. A jobbra lévő ajtónál posztoló múmiának add oda az öt Varázsbabot, menj be az ajtón, szaladj tovább ■ folyosó végén két ajtó lesz, a jobb oldalról álldogáló múmiának add oda ■ 10 Deku Diót, balra, ahol a szemikén lángot fúj, a kis szobában lehet bogarakat fogni, ■ folyosó végén ismét két múmia vár, a bal oldalnak add oda a 10 bombát. Az ajtón keresztül egy nagyobbacska terembe jutsz, ahol ismét egy szellemmel kell megküzdened, a módszer a szokásos, megvárni, amíg pörög, majd a nyíllal egyet belelőni, egy kicsit nehezítik a harcot a földön körbe-körbeforgó éles fogaskerekek. Miután megölted, fogd meg a szellemet egy üres üvegbe. Egyébként a temetőben megszerezhető szellem is használható itt, csak akkor nagyon szietned kell (magyarán még mielőtt ■ temetőben lemész a sírba, már nálad kell legyen az összes szükséges cucc, mert ugye oda a végső napon kell menni, és nehogy lejárjon az idő.) Most menj vissza az előző elágazásig és a múmiának add oda a halat. A folyosón szembe lévő múmiának pont egy nagy szellemre van szüksége, adjuk neki oda azt, amit az előbb megszerezünk, hogy továbbbengedjen. A következő folyosón egy brutál kis aprítógép vár, próbáld meg elszalasztani közté, a végén ismét egy múmia fogad, akinek valami olyasmire fáj a foga, ami gazdag kalciumban, adjuk tehát neki a tejet. A terem végén gyűjtsd meg a négy faklyát, minek hatására megjelenik egy kincsesláda, benne ■ Tükör pajzsral, ennek segítségével irányítsd ■ fénycsóvát el-őször a nagyobbik majd utána a kisebbik nap szimbólumra. Ha van kedved, bejáratod a labirintus többi részét is, ezért kellett a többi cucc. Ha nem, akkor a megjelent lépcsőn mássz fel.

ANCIENT CASTLE OF IKANA

A kapcsolót üsd meg, a beáradó napfényt pedig ■ pajzs segítségével irányítsd a napos kőtömbre. Bent a kastélyban furcsa módon a Gibdo Maszk hatására ■ múmiák táncolni kezdenek, az oszlopokon lesz két befagyott szemikén, olvaszd ki őket a tüzes nyílvezzővel. A két ajtó közül először ■ baloson menj be, jó pár szobában ott kell vergődnöd, mindenféle csopdákon és logikai buktatókon. Egy helyen még ■ Igazság Lencséjét is használnod kell, hogy ■ láthatatlan platformokat meg- lásd. Ha kijutottál az erkélyre, látnod kell majd egy kapcsolót, Dekuként szállj oda, és emberi formában állj rá ■ kapcsolóra, mire elmozdul egy szikla az erkély másik oldalán. Ess le, menj be a palotába, és most a jobb oldali ajtón menj be. Miután feljutottál ■ erkély másik oldalára, váltsz Goronná, és a löporos hordóval robbantsd be a padlót ott, ahol Tail jelez neked, ess le és a beáramló fényt tükrözd a napos sziklatömbre.

IGOS DU

Mielőtt magával a főnökkel megküzdehetél, előtte le kell nyomnod a két testőrt is Stafos-t és Wolfos-t. Rögtön a csata elején a tüzes nyílvezzővel égesd el a redőnyöket. Innenről kezdve ■ fényes négyzetben állva ■ támadnak rád. Ugyanis nem bírják a fényt. Védekezz és támadj, majd amikor egyikük a földre került a pajzsral tükrözd ■ fényt a testére, különben folyton újra-élednek. Miután mindkettőjükkal végeztél, Igos rászánja magát, hogy megküzdjön veled. A taktika ellene hasonló, mint ■ előző harcnál volt. Viszont Igos képes néhány speciális támadásra is, mérgezett levegőt fúj, és a fejét képes a testétől különválasztani. A közjáték után Igos Ikana királya megtanítja nekünk ■ legfurcsább hatású dalt: ■ Üresség elégiáját. A dal hatására, ugyanis Link képes klónszobrokat kreálni. Ezt mind a ■ négy formájában megleheted, és egy-egy klón addig marad meg, amíg máshova nem csinálsz egy ugyanolyat. Most már mehatsz az utolsó előtti helyszínre, ■ Kőtoronyba, aminek a bejárata a vizimalomtól jobbra van.

THE STONE TOWER

A Kőtorony elsőre elég bonyolultnak tűnhet és ettől egy kicsit ijesztő is, de mindenkit megnyugtatnék, hogy a látszat csal, ez egy viszonylag egyszerű helyszín. A kampóval, ahol csak lehet, húzassuk magunkat egyre magasabbra. A kapcsolókra ■ klónjainkat állítsuk, egyedül a Deku klón nem használható, a könnyű testsúly miatt ugyanis nem képes lenyomni a kapcsolókat. A kapcsolók által mozgatott hatalmas sziklakockákon keresztül feljuthatunk egészen a torony tetejére, ahol is egy Bagolyaszobor van, ezt aktiváld. A szobor előtt is van három kapcsoló, azonban itt egy kis turpisság van ■ dologban, a sziklák ugyanis csak akkor fognak a helyes sorrendben a helyükre állni, ha megfelelő sorrendben állunk a kapcsolókra. A sorrend a következő: bal oldali, jobb oldali, középső, és már szabad is az út ■ Stone Tower Templomba. Előtte azonban teleportáld vissza magad az Óravárosba és vegyél magadhoz egy üvegnyi Chateau tejet.

STONE TOWER TEMPLOM

Ez a legbonyolultabb templom talán az összes közül. Bár a már korábban megszokott dolgokkal fogunk találkozni, de ezek viszont jól meg lesznek keverve, sokszor egy-egy teremben, mind a négy alakunk tulajdonságait használnunk kell. Azért lesznek majd újdonságok is, egy idő után megjelennek majd a falakon különleges tükrök: És hogy miért különlegesek? Minél tovább tükrözzük rájuk a fényt, utána annál tovább fogják a fénynyalábát sugározni magukból, ilyenkor ezekből ■ fény sugarakból kell tovább tükrözni a fényt a megfelelő helyre. Az sem egy elhagyandó dolog, hogy ■ ládába is bele lehet akasztani a kampót, a templom végén egy főellenség vár és ■ Fény nyíl. Ha megszerezted, teleportáld ki magadat a templom bejáratához, állj rá ■ helyes sorrendben ismét ■ kapcsolókra, ugorj a harmadik sziklakockára. Ha most lenéz, egy piros emblémát, kell látnod, lőj bele ■ fény nyíllal, mire ■ egész templom szó szerint a feje tetejére áll. Ismét menj be. Ja, egyébként sok szobában elkerülhető a harc, ha a Stone Maszkot használod, odabent most minden fordítva lesz, a padló a plafon, és ami idáig a plafon volt az most a padló. Lesz majd egy-két szoba, amit külön lehet majd forgatni, ezek közül ■ egyikben egy kákoc-kát kell egy kapcsolóra helyezni, ■ nagyon fontos, hogy egy magasabb platformra nem lehet felhúzni a kákót, viszont egy alacsonyabbra le lehet húzni, ez sok veszélyesítő megkímél majd. Ha már megvan boss kulcs, abból a szobából Dekuként kell repülni, és közben van három szöges bomba, nyílik jobbra egy ajtó, utána ugorj át a kis platformra, mire Tail jelezni fog a plafonon egy ládát, amin felhúzhatod magadat. A főellenség előtt azonban egy mini főellenséggel is meg kell küzdened, legyőzése után hátrahagyja maga után az Óriás Maszkját.

GIANT MASKED INSECT: TWINMOLD

Nem is egy, hanem rögtön kettő ellenséggel kell megküzdened, a csata elején add meg a Chateau tejet, majd vedd fel ■ Óriás Maszkját, amitől Link megnő, és egy súlycsoportba kerül ■ két hatalmas homokféreggel. Azért kell hozzá a tej, mert a maszk varázserőt használ, és csak addig maradhatál nagy, amíg ■ manódat kitar, igaz az oszlopokat szétverve is szert lehet tenni néhány zöld italt. A férgeknek csak a farkuk vége sebezhető, párszor rá kell csapni és kifelécsúsznak. Vedd ■ a Szívet, lépj ■ teleportba és a tiéd a férgek maszkja. A közjáték után elvileg már mehetnél megküzdeni a Koponya Kölyökkel, azonban ha jól megnézed ■ inventory-d, még hiányzik (elvileg) három maszkod, és egy üres üveg, márpedig ha a könnyebb módon akarod elintézni a manót, szükséged lesz mind ■ 23 maszokra, főleg mert a 24.-et csak akkor lehet megszerezni, ha ■ összes többi megvan már. Egyébként, ha meg sikerült összeszedned a 15 kis tündért, a Tündértől megkapod a Nagy Tündér

AZ UTOLSÓ HÁROM MASZK

Az első napon beszélj a polgármester irodájában Madam Aromával, akitől egyszer már megkaptad a Kafei maszkot. Ő egyébként Kafei anyja, deelőtt ment a Stock Pot vendéglőbe és jelenkezz be (kapsz egy szobakulcsot). Várd meg, amíg bejön, majd elmegy a postás, és beszélj a lánnyal úgy, hogy a Kafei maszk rajta van. A csajszit ■ Anju és egy éjszakai randevúra invitál ■ meg minket a konyhába. Legyünk tehát a konyhában éjfél előtt fél órával, Anju rád bíz egy levelet és megkér, hogy add fel neki. Reggel, még mielőtt a postás körbejőna, tedd a levelet az egyik postaládába. Délután fel négy felé menj a Laundry Pool-hoz. Egy kicsivel később megérkezik ■ postás is, és csenget egyet, mire a titokzatos ajtó lakója kirohan, de az ajtót nyitva felejt, asonj be rajta. Miután visszatért a maszkos figura felfeddi előttünk a titkát, ő Kafei, és egy tolvaj (a mi régi ismerősünk) ellopta tőle a karneváli maszkját a Nap-maszkot. Kapunk tőle egy nyakéket, és megkér minket, hogy ezt vigyük el Anju-nak. Még egy érdekes dologra felhívja a figyelmünket. Ha felállunk a ládára, a lyukon keresztül átláthatunk ■ Ritkaságok Boltjába, és szerinte minden a városból eltűnt holmi, ebbe a boltba került. Siessünk vissza a Stock Pot vendéglőbe és adjuk oda ■ nyakláncot Anjunak. Menjünk vissza másnap 1 óra után a Kafei házába, ahol nagy meglepetésünkre nem Kafei, hanem a szomszéd bolt eladójával találkozhatunk, tőle megkapjuk ■ Keaton Maszkot, és egy levelet, amit Kafei anyának kell kézbesítenünk. Őt ■ Tejbárban találjuk este hat után, beszéljünk vele, de úgy hogy rajtunk legyen a Kafei maszk, és adjuk át neki a levelet, aki örömeiben ad nekünk egy üveg Chateau tejet, ez tehát az utolsó üres üvegünk. Utána gyorsan beszéljünk a postással, tőle megkapjuk a Postáspakát, majd gyorsan teleportáljunk Ikana Kanyonba. Essünk le a folyóba, és a folyóparton menjünk végig a sodrás irányában. Legyen rajtunk a Garo maszk, hét órákor tanúi leszünk, amint a tolvaj hazatér és kinyitja ■ rejtekhelyének az ajtaját, amint eltűnt, feltűnik Kafei is, és ő is be-

megy a barlangba. Ugyanis múlt éjjel felseledőtt a lyukon keresztül és a Ritkaságok Boltjában felismerte a tolvajt és idáig követte. Menjünk ■ is utána. Ez egy érdekes rész, Kafei véletlenül rálép egy kapcsolóra, amitől beindul egy futószalag. Ennek a két oldalán, hol Linket, hol Kafeit kell irányítanunk, és szobáról-szobára követni ■ maszkot. Egyébként a piros kapcsolók elgyorsítják a szalagot ■ sárgák megállítják. Miután Kafei visszaszerzte a maszkját, teleportáljunk magunkat az Óravárosba, és a Stock Pot vendéglőben keressük meg Anju-t. Maradjunk vele a szobában, és amikor ■ visszaszámlálásból már csak másfél óra van hátra, megjelenik Kafei, és kettőjükötől megkapjuk a Párok Maszkját.

A VÉGSŐ LESZÁMOLÁS

Mielőtt nekifognánk ■ főellenség legyőzésének, cuccoljunk fel magunkat kellőképpen, még Bombachuból is vegyünk, amennyit csak elbírnak. Legyen nálunk Chateau tej, a többi üvegbe pedig zárjunk tündéreket. A Harmadik Nap éjféltkor menjünk fel az óratornyba és juttassuk el ■ Oath of Ordert, minek a hatására megjelenik a négy Védelmező Óriás, és közös erővel megállítják ■ meteoritot. Egyébként róluk az öregasszonytól halhattunk ■ mesében. Hajdanán az emberiség védelmezői voltak, de egy idő után befeléadtak az állandó örködésbe és elmentek pihenni, de meghagyták ■ embereknek, ha bármi fenyegeti a világot, egy misztikus dallammal hívhatják őket megint elő. Egyébként régen ■ manó is jóban volt velük, sőt barátok voltak, viszont miután elmentek pihenni, és ő egyedül maradt, megkeseredett és ezért vált belőle egy gonosz ki teremtmény, amit aztán a maszk jól ki is használt. Éppen ezért most, hogy már nincs szüksége rá, eldobja magától és ■ Majora Maszk külön életre kel. A közjáték után lépünk a teleportba, amivel egy köztes térbe kerülünk.

A HATÁR ÉS A HATÁR

Menj a ■ egy fához, és beszélj a fa tövében üldögélő kissrácra, akin a Majora Maszk van. Akkor is ezt kell csinálnod, ha nincs mind ■ huszonhárom maszk a birtokodban. Küzdj meg a maszk mindhárom formájával.

A KÖNYVEBBÉ ÚT (DE A HOSSZABIK)

A fa körül szaladgál még négy kisgyerek is. Keresd meg azt, akin az Odolwa Maszk van, adj neki egy maszkot és fogadd el ■ meghívását a játékra. Egy labirintusba kerülsz, Dekuként virágról virágra szállva a végén megtalálod a srácot, adj neki még egy maszkot, hogy visszavigyen ■ mezőre. Keresd meg azt a srácot, akin a Gohi Maszk van, adj neki két maszkot és juttass vele is. Ezt a részt Goronként kell teljesítened. Végig kell gurulnod egy keskeny úton, aminek mindkét szélén mély szakadék tátong, annyi segítség viszont van, hogy ■ fordulóknál a kincsesládákról mindig ■ helyes irányba pattanunk tovább, bár még így is sokszor kell majd újra próbálkoznunk. Szerencsére azonban nem ■ végiggyurulunk a pálya teljes hosszán. Ha megvan ■ srác, adjunk neki még két maszkot és újra a mezőn találjuk magunkat. Keresd meg azt a gyereket, akinek a fején a Gyorg Maszk van. Adj neki három maszkot, és juttass vele is. Zoraként kell csövekben úsznod, a helyes irány: balra, jobbra, balra, jobbra, adj a srácnak megint 3 maszkot, hogy visszavigyen. Beszélj az utolsó sráccal a Twinmold Maszkossal, adj neki négy maszkot. A következő labirintust emberi alakban kell teljesítened, mindössze annyi ■ dolgoz, hogy szobáról-szobára haladva megold ■ mini főellenségeket. A plafonon és a falakon a repedezett részeket Bombachukkal kell berobbanítani. Az utolsó ellenfél után add oda a kölyöknek az utolsó négy maszkodat. Most már beszélhetsz a fa tövében üldögélő sráccal, aki miután meggyőződött róla, hogy már egy ■ maszkod sincs, neked adja a Vadság Istenének ■ maszkját. Egyébként mind a négy mini-labirintusban lehet találni egy-egy Szivdarabot is, amiből talán a Goron-t a legnehezebb megszerezni.

MAJORA MASZK

A ■ maszk először rusnya csápokkal növeszt és leginkább egy polipra fog hasonlítani. A gyenge pontja a maszk mögött van, amikor a pörgő támadása után megfordul, akkor kell ■ nyíllal meglőni. Nagyon pontosan kell időzíteni, különben nem találunk, és egy idő után elfogy a nyílvezző (ebben az esetben ■ Zora bumeráanggal kell próbálkoznunk). Ha a maszk a földre került, rohanjunk oda hozzá és sorozzuk meg a karddal. Egy idő után segítségül hívja majd a védelmező maszkokat is, és elkezd majd lézereezni. Könnyebb dolgoz van, ha használod a Vadság maszkot, ezt felvéve ugyanis Link teljesen átváltozik, és extra erős kardot használ, találat után több másodperre is lebénul a szörny ilyenkor csak meg kell sorozni.

MAJORA REINKARNÁCIÓJA

A maszk második formája nem igényel különleges nehézséget. Amikor abbahagyja az örült rohangálást,

lőjük meg nyíllal vagy a Zora bumeráanggal. Még egyszerűbb, ha át vagyunk változva, mindössze csak párszor meg kell suhintonunk a kardunkkal.

MAJORA WRATH

Az utolsó alakja a legkeményebb. Két hatalmas ostorral támad minket, és ellenük még ■ pajzs sem véd meg, szokás szerint messziről kell elintézni ■ nyíllal vagy a bumeráanggal, majd odarohanni hozzá, és a karddal támadni. Az is egy módszer, ha Zoraként pajzsot generálunk magunk köré (meg kell inni ■ Chateau tejet, mert a pajzs varázserőt fogyaszt), közel megyünk hozzá és megütjük egy párszor. Mindkét módszernek az ■ hátránya, hogy a szörnyek elég sok életereje van. Sokkal gyorsabb, ha át vagyunk változva, ilyenkor csak egyszer kell közel kerülni hozzá, és pár kardcsapás után elpattk. A gonosz tehát elpusztult, mindenki vidám és ■ Karnevált is megtartják az emberek. A játéknak azonban itt még nincs vége. Ha kikapcsoljuk a gépet, és újra betöltjük az állást, ismét az Első Napon kezdünk, de mind a huszonnégy maszk nálunk lesz. Tehát ha akarunk, kedvünkre kalandozhatunk továbbra is. Például begyűjthetjük az 52 Szivdarabot, vagy tölkeleltethetjük a noteszünket.

A NOTESZ

Minden bandatagnak van egy ilyen notesze, ebbe automatikusan feljegyződik, ha valakinek segítettünk, vagy megígértük, hogy segíteni fogunk neki. Nézzük végig fentről lefelé, kinek, hol kell segíteni. Csak azokból az emberekkel végeztünk, akinek a sora végén egy piros medál jelenik meg. A noteszbe egyébként minden feljegyződik, mit kaptunk tőlük stb.

■ KÖNYVEBBÉ VÉZÉRE - Ezt ■ bejegyzést automatikusan megkapjuk a noteszrel együtt, itt tudjuk meg nézni a titkos kódszámot is, ha esetleg lefelejtettünk. **ANJU** - Amit fentebb leírtam, az utolsó három maszkkal kapcsolatban azt kell végigcsinálnod. **KAFEI** - Rá ugyanaz vonatkozik.

■ HATÁR ÉS A HATÁR BOLTJÁNAK ELADÓJA - Rá ugyanaz vonatkozik, csak pluszba még az All-Night Maszkot is meg kell tőle vásárolni a Harmadik Nap éjszakáján.

ŐREG HOLGY A BOMBABOLTÓL - Mentsd meg az első éjszakán a tolvajtól, az északi városrészben.

ROMANI - Vedd meg az istállót ■ Romani Ranch-on az Első Nap éjszakáján ■ UFO-tól.

CREMIA - Vedd meg a banditáktól a térszállítmányt.

■ DOTOUR A POLGÁRMESTER - Mikor már nálad van a Párok Maszkja (Couple Mask), menj ■ irodájába, és békítsd ki a maszk segítségével a vitaközt feleket.

MADAME - Rá ugyanaz vonatkozik, mint Anju-ra és Kafei-re.

TOTO - Segíts neki megkomponálni a Karneválra a dalt ■ tejbárban.

■ HATÁR ÉS A HATÁR - Automatikusan megkapod ezt a bejegyzést, ha már segítettél Toto-nak.

A POSTÁS - Juttass ■ stopperrel, kézbesítsd Kafei levélét.

ROSA NÖVÉREK - Ha már megvan a Kamaro Maszk, tanítsd meg őket az új tancra.

??? - Éjfél után add oda neki a papírt, amit a Deku-tól kapsz (Land Title Deed), ■ poszt egyébként a vendéglőben találod a földszinten.

ANJU NAGYMAMÁJA - Az All-Night Maszk segítségével hallgasd végig mind ■ két meséjét, és válaszolj helyesen a kérdéseire.

KAMARO - Segíts rajta a Gyógyítás Dalával.

GROG - A Bremen Maszkkal szedd össze az elkabórt csibéit.

GORMAN BÁTÝJA - Nyerd meg a lóversenyt.

SHIRO, A LÁTHATATLAN KATONA - Vigyél neki egy adag piros italt.

GURU-GURU - Segítsd ki (beszélj vele) a dallam lejátszásakor.

ARANY ÉS EZÜST RÚPIÁK

Öld meg ■ keselyűt, ami ■ Termina mezőkön portyázik, bár talán a szarka név jobban illene hozzá lévén, hogy ahányszor megsebez minket, el is lop a felszerelésünk közül valamit, amiket később ■ Ritkaságok Boltjából vásárolhatunk vissza. Tehát a tolvajon kívül a dög is neki dolgozik. Legyőzése után egy arany rúpiával gazdagodunk. Ezen kívül én csak egy arany rúpiáról tudok, amit akkor kapunk meg, ha mind a négy arany Deku Virágban élő Dekunak elvittük, amire szüksége van. Van egy örök ezüst rúpia útban az obszervatórium felé. Ússzunk el jobbra, és a kis beugróban robbantsuk fel a ki a falat, mögötte lesz a ládában. Ha szobát bérünk ■ Stock Pot vendéglőben, a szobánkban is lesz egy láda benne egy ezüst rúpia.

Anju szobájában is van egy láda, ami szintén egy ezüst rúpiát rejt.

CSIPI M LEE

Nincs is annál idegesítőbb dolog, amikor a nemtörődöm kiadók és programozó cégek hulladék PC-s játékokkal árasztják el a jobbsorsra érdemes Dreamcast piacot. Itt van példának ■ most megjelent Spec Ops: Omega Squad. A játék PC-re jelent meg már egy ideje, amit aztán a PlayStation követett. Ez utóbbiról mi is beszámoltunk nektek, végeredményben egy egész tűrhető akciójáték lett belőle. Sajnos azonban a DC verzió már korántsem ilyen pozitív felhangokat váltott ki belőlem. Azt már sokszor írtuk az újság hasábjain, hogy a DC és a PC mennyire közel helyezkedik el programozás technikailag. A PC-s kiadónak ez egy kiváló alkalom, és lehetőség, hogy egy az egyben átkonvertálják anyagaikat konzolra. Csak, mint tudjuk

ezek a verziók, mivel nem igyekeznek kihasználni a gép hardverét, nem éppen a legjobbra sikerülnek, tisztelet a kivételnek (Rainbow Six, Quake 3 stb.). Ez a helyzet ■ Spec Ops-szal is. Egy kommandós akció játékról van szó, mely leginkább a Hidden & Dangerous-re hasonlít. Nyugodtan állíthatom viszont, hogy a Spec Ops mai DC-s játékok mezőnyéből a leggyengébb alkotás! Az anyag színvonala meg sem közelíti a Rainbow Six vagy a H&D által felállított mércét. A programozók annyira nem vették ■ fáradságot, hogy a játékot egy kicsit jobban a DC hard-

nel indíthatjuk ■ küldetéseket. Itt először missziót kell választani. Öt földrész közül kell megtalálnunk a megfelelőt, ezek az Antarktis, Korea, Pakisztán, Tájféld, Németország. Mindegyik országban különböző mennyiségű küldetések közül választhatunk. Azt el kell ismernem, hogy a küldetések elég szép repertoárja vár ránk. Amikor kiválasztunk egy nekünk tetszőt, először nem árt, ha áttanulmányozzuk mi a feladat. Aki játszott már ilyesfélé játékokkal annak nem okozhat meglepetést egyik küldetés sem, a szokásos kliséket láthatjuk most is. A megszokott védelmező és támadó feladatok, célpontok megsemmisítése, stb. lesz a küldetések nagy részében a feladatunk. Miután megvan a misszió, ki kell választanunk

olyan világban kéne létezni, ahol ■ távolban elhelyezkedő domborzat (hegyek, házak stb.) gombaként a semmiből nőnek ki. A képernyőfrissítés olyan gyenge, mint a legelső generációs PS játékokban, sőt még annál is rosszabb. A terep szögletes poligonokból áll, az ellenséges katonák (és saját emberünk is) úgy mozognak, mint az Amerikai történelmi X főszereplője a zuhanyzós jelenet után az ebédlőben. Mivel először az Antarktiszt választottam küldetés helyszínül, gyorsan kiléptem, hogy másik terepet próbáljak ki. A nagy fehérség ugyanis semmitmon-

lom, hogy kihúzzam-e a szövegből, mert még idézőjelben is rosszul mutat.

Az irányítás tűrhető, bár van egy-két nehezen elérhető funkció. Csak dióhéjban fussuk át.

Fegyvert a Bal kereszt irányba válthatunk. A Jobb irányba különféle nézetek közül választhatunk. Az R-re löni tudunk, az L+Le irányba tárat cserélhetünk, az L+Ballal rádiózhatunk, az L+Jobbal gyógyíthatunk. A

SPEC OPS II OMEGA SQUAD



veréhez igazítsák, hogy az már szégyen. Nem is értem igazán, hogy a nagyobb anyagi nyereség érdekében miért kell minden szemetet megjelentetni DC-re? Igaz, hogy ■ játék PC-re és PS-re (főleg az előbbire) elég szép siker lett, de ha DC verziót nézem, bizony nagyon szomorú ■ kép.

Már az intrónál is feltettem ■ kérdést: Mi ez? Állóképeket mutogatni egy DC-s játékban intróként, ezt vajon komolyan gondolták a programozók? No ettől még lehetne jó a Spec Ops, a probléma legnagyobb forrása nem az intróban volt, sokkal inkább magában a játékban.

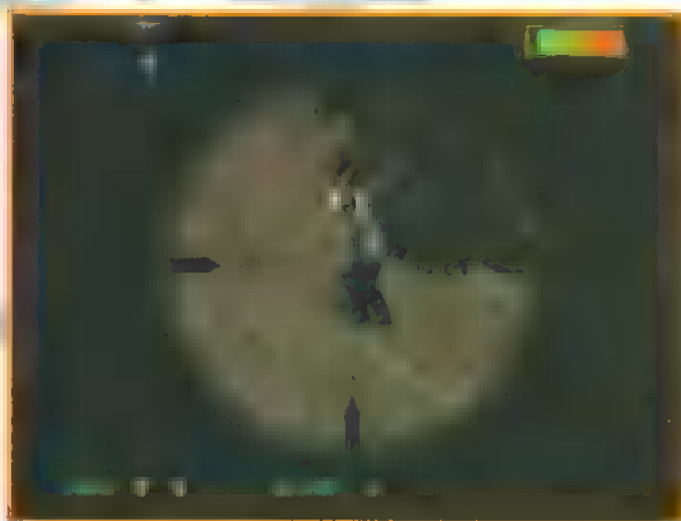
Az első betöltés után ■ főmenüben nem sok mindent találunk. Az Options-ben csak ■ szokásos dolgokat állíthatjuk. A Mission-

milyen "beosztású" katonával akarunk menni. Lehet választani orvlövész (Sniper), gépfegyveres (Machine Gunner), robbantó (Demolition), gránátos (Granadier), gyalogos (Infantry) között. Ha ezzel is megvagyunk, felszerelést kell választani. Fegyvereket és ■ küldetésünket segítő cuccokat kell kiszemelni. Alul a piros csík a rendelkezésre álló helyünket mutatja (ameddig van hely, addig pakolhatjuk a

cuccokat), nem túl nagy tehát spórolni kell vele. Az is igaz viszont, hogy az arzenál, ami közül választhatunk igencsak szegényes, a Rainbow Six fegyver és tárgy állománya sokkal nagyobb volt. Tehát felszereltük magunkat és minden készen áll kezdődhet is a küldetés.

Amit betöltődött a játék én egyből lehagolódtam. Elindultam előre ■ terepen, hááát, nem lennék katona Spec Ops világában. Számmomra legalábbis nagyon frusztráló lenne, ha egy

dó volt, igaz Antarktis a valóságban is ilyen. Az is igaz viszont, hogy ■ többi terep se változatos nagyon. Van néhány hely, ahol találunk "szép" 2D-s lapfákat, amiken a pixeleket semmitmondóan mosták el. A grafikával nem is foglalkozok tovább, egyszerűen ilyen gyenge DC játékot én még nem láttam. Sok más PS stuff is szebb ennél. Oh, a legjobbat még nem is mondtam, ha túl sok a tereptárgy a képen, akkor forduláskor AKAD a játék... Komolyan mondom, ez még a múlt számban tesztelt Quake I-nél is rosszabb, pedig azt "amatőrök" írták át DC-re ■ Spec Ops-ot viszont "profi" programozók. Bár ezt, hogy profi még meggondo-



legfontosabb az L+Fellel egy menüt hozhatunk elő, ahol sokféle funkció elérhető pld. gránát, tárgy felvétel és lerakás stb. A többi mozgás egyszerű nem érdemel több szót.

Biztam abban, hogy a játéknak legalább a játszhatósága rendben legyen, de ismét csak csalódnom kellett. Szörnyen nehéz, és a küldetések egyhangúak. Azt azért megnéztem, hogy mondjuk a valóságban egy AK47-essel több száz méterről, hogyan lőnének le. Ahogy azt ■ fizika tanárom is mondta, a gépfegyverek csak közelre hatásosak! Ezt csak azért írtam, mert a Spec Opsban akár milyen messze is állunk tőlük eltálatnak az ellenfelek. Mintha mindegyik távcsővel lőne ránk - ezt még tetézi, hogy energiánk vészjósló fogyásából látszik csak, hogy lőnek ránk. Persze mi próbálkozhatunk akár milyen messziről nem találunk célba. Ráadásul a pályákon egyedül vagyunk nem kapunk segítséget, mint a Rainbow Six-ben. Zeneileg sem valami kimagasló az anyag, a béna géppuskaropogáson kívül mást nem is hallhatunk, olyan luxust, mint a zene felejtjük el! Talán csak a fanatikus akciójáték rajongóknak ajánlott a Spec Ops, de hogy élvezzük is a játékot, ahhoz tényleg elvakult rajongónak kell lennünk!

Veres Miki

**SPEC OPS:
OMEGA SQUAD**

RIPCORD/RUNEKRAFT

GRAFIKA: **IRIZÁSI**
JÁTSZHATÓSÁG: **ELMEGY**
SZAVATOSSÁG: **KÖZEPES**
ZENE / HANG: **ELMEGY**
HANGULAT: **IRIZÁSI**

1 JÁTÉKOS
THREE MEMORY, THIRTEEN PAGE

✓ ELEG ENYHE KÜLDETÉS
× POCSEK GRAFIKA, NEHEZ

3 pont

Nekem nagyon bejött pár hónapja a Rainbow Six című akciójáték. Szerintem nagyon jól sikerült kommandós akciójáték, talán a legjobb ebben a stílusban DC-re. Igaz, hogy volt néhány apróbb hibája a anyagnak, de alapjában véve nagyszerű lett. Azt tudtam, hogy PC-n a RS-nek megjelent egy feljavított kiegészítő változata, de azt nem gondoltam volna, hogy ilyen gyorsan a megjelenés után kihozzák azt is DC-re. Örömmel jelenthetem, hogy a Rainbow Six: Rouge Spear-ben szinte valamennyi hibáját kijavították az eredeti játéknak. Az irányítás végre nagyszerű, a fegyver arzenál kibővült, van többjátékos mód is, és a küldetések is remekbe szabottak!

KÁOSZ A VILÁGBAN

Az intro sajnos nem lett egy nagy szám, de ez most megbocsátható szerintem. 2001-re a világon teljesen eluralkodott a fejtelenség. Óriási káosz keletkezett a még mindig fennálló Szovjetunióban, és háború tört ki a világ több pontján is. A terroristák rettegésben tartják az egész bolygót. Különös háború alakult ki a világon melyben senki sincs biztonságban, ezért alakították ki a Rainbow nevű elhárítási kommandós csapatot, amit a legveszélyesebb helyeken vetnek be a Föld minden pontján. A feladatuk megmenteni a civileket, ártatlanokat, és elpusztítani a terroristákat. Azonban most feltűnt egy új ellenség a világ északi részén, ami erősebb mindennél, amivel a Rainbow csapat valaha is szembe került. Bár-

gy természetesen a küldetés mód a legélvezetesebb a játékban. Ezt elindítva először a nehézséget kell választanunk, ha jól emlékszem ilyen nem volt a RS első részében. Ahogy már az előző epizódnál is volt, részletes felvilágosítás a ismertetés jön a vállalt misszióról. Amikor már tökéletesen ismerjük a feladatot a gép megkérdezi, hogy saját vagy a főhadiszállás (HQ) tervét akarjuk használni a küldetéshez. Ajánlom a HQ tervét betölteni, mert saját tervet készíteni annyira bonyolult és összetett, hogy mire kész lennénk vele, annyi időnk elmegy, mint magának a

vezethetjük ki a menjen, viszont ha a is túlgyunk már indulhat is a bevetés.

AZ IRÁNYÍTÁSRÓL CSAK RÖVIDEN

A RS első részében a legnagyobb hiba minden ketséget kizárólag az irányításban volt. Egyszerűen nem is értem, hogy lehetett ilyen bonyolult rendszerrel kiadni a játékokat. A Rouge Spear-nél azonban szerencsére jelentősen leegyszerűsítették a kezelést.

Az alapok változatlanok maradtak, tehát erről nem is tesztek említést.

ÖSSZESEGÉBEN

A Rouge Spear tényleg egy nagyon jó, ám igen összetett és időigényes játék. Minden küldetést pontosan kell végezni, a civilek életére nagyon kell vigyázni, mert ha egy is kidől, kezdhetjük előről az egészet. A missziók viszont ötletesek, ám ezzel összefüggésben, aki a játszottá végig az első



részt igen nehezek is lesznek. Persze a profiknak remek szórakozás lesz a játék.

A külalakat tekintve nem panaszkodhat a Rouge Spear. Igaz, hogy a DC hardverét nem használja ki túlzottan, mégis a PC verzióval 100%-ig megegyezik. A terepek jók, minden nagyfelbontásban pompázik. A katonák apró reakciói most is nagyon tetszettek ahogy mozoghatnak, az tök jó! Viszont nagy kár, hogy belső nézetben nem látszik a fegyverünk csöve.

Szerintem tehát egy nagyon jó játék a RS: Rouge Spear, az ilyesfajta anyagok kedvelőinek kötelező darab!

Veres Miki



hol fel tud bukkanni a világon és bármit el tud énni. Ez az ellenség rendelkezik a világ legerősebb fegyverével, amit az ember ismer: az atombombával...

ÚJDONSÁGOK ÉS VÁLTOZÁSOK

A főmenüben a első részből megszokott dolgok várnak ránk. A Campaigns a történetes küldetéses mód. A Trainingnél gyakorolni lehet remek pályákon. Az egyetlen igazi újdonság, hogy végre van többjátékos Deathmatch mód is. Először pályát kell választanunk, összesen nyolc darab áll rendelkezésünkre. Miután beállítottuk az idő, frag és a cuccok újratelődésének idejét illetve számát, már is kezdődhet a mérkőzés. Igaz nem olyan élvezetes többen játszani, mint mondjuk a Quake 3-ban, de azért jó szórakozás. Sajnos egy fejlődés már halálos, ezért nem olyan kiemelkedő a többjátékos mód, igaz akár négyen is nyomhatjuk egyszerre. Kár, hogy a találgatunk Cooperative módot, azaz amikor egymást segítve kellene harcolnunk, szerintem az most jobb lett volna.

Persze a Rainbow Six-et egyjátékos módra írták,

küldetésnek a kivitelezése. Fontos újítás, hogy ezúttal nem hat, hanem akár nyolc főt is vihetünk magunkkal a missziókba! Arra azonban legyetek tekintettel, hogy minden küldetésnél, ha a HQ terveit használjuk, meg van adva, hogy hány embert vihetünk. Ezt állíthatjuk többre is, csak akkor meg kell tervezni, hogy az új emberek hogyan hatoljanak be az ellenes objektumokba, milyen feladatokat végezzenek, kit kövessenek stb. Most is legyetek figyelemmel emberek kiválasztásánál, a képességeikre a jobb oldalt. Attól függően, hogy mi a feladat kell kiválasztani a megfelelő személyeket. Ha ezzel is megvagyunk jön a legjobb rész, embereink felszerelése. Szokás szerint lehet rájuk ruhát adni (csak terepszínné legyen), elsődleges a másodlagos fegyvert, és két kiegészítő cuccot (plusz lőszer, zárnyitó, gránát, bomba hatástalanító stb.). Nos a felszerelések után már csak a csapatot kell felosztani, illetve megter-

Egyébként is nagyszerű dolognak tartom, hogy a készítők ennyire igyekeztek kijavítani a hibákat és hiányosságokat.

A Le irányt nyomva tartva (természetesen a D-Padon) előhozhatunk egy menüt, amiben elérhetjük a legfontosabb funkciókat. Ezután az irányokkal lehet kiválasztani, mit akarunk tenni. Ez jelentősen megkönnyíti a küldetések alatt a dolgunkat, hisz simán megjegyezhető és sokkal jobb, mint az előző rész irányítása. A legfontosabb funkciók a következők.

Action: Itt lehet például csapatot váltani, tárat cserélni stb.

Inventory: Fegyver és tárgyak kiválasztása.

Go Codes: Rádiós üzenetek a többi csapatnak.

Misc: A legbonyolultabb menü, parancsokat adhatunk a többieknek, válthatunk nézetet, tárgyakat használhatunk, segítséget kérhetünk stb.

RAINBOW SIX,
ROUGE SPEAR

RED STORM ENTERTAINMENT

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

THE CAMPAIGN
VISUAL IMPROVEMENTS
KÜLDÉTESEK MÓDJA
X BANGLOMÉNYES ÉS BANGLOMÉNYES
SAJÁT TERVEKET KÉSZÍTENI

8 pont

Egy újabb Disney alkotás megjelenését a konverziója jelent meg Dreamcast-ra. Igen, sajnos megint csak egy szimpla átirásról van szó. Én személy szerint nem sokat tudok a 102 Kiskutya kalandjairól, az előző részből is csak halvány emlékeim vannak, olyan régi történet ez már. Az biztos, hogy a magyar mozik nem játszották (vagy még nem játszották), de ez nem zárja ki, hogy ne lehetne az animációs filmet DVD-n vagy videokazettán

nak hívják. A bejátszás után egy pályaválasztó képernyőn találjuk magunkat. A szintek között a bal jobb irányral szelektálhatunk, bár az elején nincs sok értelme, lévén, hogy csak az első pálya áll nyitva előttünk, és a következő helyszínre csak akkor indulhatunk, ha már az előző szinten beléptünk a kijáratba, ami egyébként az utána következő pálya bejárata. Na, remélem érthető voltam. Még a játék előtt végigpergethetjük a pályákat, amiből rögtön ki is derül, hogy összesen tizenhat hagyományos szint van, és négyszer kell megküzdeni Szörnyella de Frász (angolul egyébként Cruella-nak hívják)

szinten, ők egyébként nagy faladákba vannak bezárva. Persze a kijáraton úgy is távozhatsz, hogy semmit nem szedél össze, mert a pályákra később bármikor visszajöhetsz. Igaz a gép marha idegesítően jegyzi meg a teljesítményünket, mert hiába szedtünk össze, mondjuk első alkalommal 98 csontot, ha újból visszatérünk a szintre ismét mind 100 a helyén lesz. A Start menüben válthatunk a két főhős kutyus között (Switch Puppies), bár semmi különbség nincs köztük, csak akkor azt nem tudom minek a lehetőség. Ja, de tudom, a foltos biztos a kislányoknak tetszik, a fehér meg a kislányoknak. Nagyon jó! Az A ugrás, a B szaglászás és az akciógomb, az X az ugatás, az Y pedig

eleve platformjáték gyűjtő, és is szívesen ülöm el az időt a stílus képviselőivel (Mario 64 - 120 csillag, Donkey 64 - 101%, Banjo - fullos), de ami tényleg dedósan egyszerű, az az, és kész. Ráadásul minden pályán kapunk egy segítő is valamilyen állat formájában (denevér, macska stb.), akik a "rázás" helyzeteknél elmagyarázzák, hogy kell felugrani egy magasabb platformra. Ebből a játékból hiányoznak a jó ötletek és a fantázia, még a pályák közötti mini-játékok sem dobják fel az embert. Tipikusan az a fajta program ez, amibe nem fektettek nagy energiát a készítői, a neve majd úgyis eladja. Ezzel kapcsolatban meg az jut eszembe, hogy a neve egy Donkey 64-et is el-



megvásárolni. A lényeg azonban, hogy a program már megjelent Playstation, és mostanra készült el a Dreamcast-os változat is. A két változat teljesen megegyezik, csak ugye a DC-s nem pixeles, és a gép sem görcsöl, meg akadozik, amikor szép simán ricegésmentesen kellene futtatni a játékot. Ezenkívül azonban az égvilágon semmi pluszról nem tudok beszámolni. Undorítóan tartom, hogy a kiadók képesek ugyanazt a játékot több platformon is megjelentetni, mindenféle változtatás nélkül. Ha nekem például csak Dreamcast-on lenne, akkor bizony igen csak húznám a számat, ha állandóan csak grafikai feljavított Playstation játékokkal tudnék játszani. Ha meg pénzügyi okokból már ilyen eszközöket alkalmaznak a cégek, akkor sokkal szívesebben látnám az olyan játékokat átirva látni a DC-n mint mondjuk a Driver.

Szóval 102 Kiskutya. Nem mondom, hogy nagy reményeket fűztem a játékhoz, mert már volt hozzá szerencsém Playstation-on. Egy baromi egyszerű és szegényes menübe jut az, aki beszerezte magának a játékot. A beállítások nagyjából annyiból állnak, hogy változtathatsz a hangok, a zenék, és a beszéd erősségén, ja meg bekapcsolhatod a vibrátót... izé a vibrációt. Van még a Load Game, meg a New Game. Ez utóbbira kattintva elhúlván figyeltem, amint egy - a játék engine-jével készült - közjáték pergett le, ellentétben a megszokott minőségű Disney videóval. A végén még leigénytelenedik ez a cég is. A történetben egyébként megint Szörnyella de Frász tért vissza, és a sok kis rohadt dög..., oké csak vicceltem, szóval a kiskutyák megint eltűnnek. Azonban ellentétben az első résszel, most nem Pongó és Perdi játssza majd a megmentő hős, hanem az két kis blöki, akik valamiképp kimaradtak Szörnyella szörnyűséges terveiből, és ha jól vettem ki kettejük közül a pötyös fülű Dominó-



bányát). Egyébként van itt még két menüpont is. Az egyik a Stickers, ez egy fotóalbumra hasonlít, csak még egyelőre nagy fehér pacák takarják el a képeket. Minden pályán különböző dolgokat kell teljesíteni ahhoz, hogy a fehér részek eltűnjenek, ezek egyébként halál véletlenszerű dolgok, és a legtöbbjét még csak ki sem tudod kerülni, úgyhogy nem lesz egy nagy kunszt felfedni a képeket. Ahányszor csak sikerül eltüntetned egy-egy fehér foltot, a gép egy "Stickers!" felirattal jelzi majd neked. A főjátékon kívül játszhatunk még különböző mini-játékokkal is, ezek közül is itt válogathatunk. Összesen hatféle van, kettő alapon nyitva, a többi akkor aktiválódik, amikor legyőzöd Szörnyellát. A pályákon csontokat kell gyűjteni, és elrabolt testvéreinket kell kiszabadítani. Az előbbiből minden pályán 100 db van, az utóbbiból mindössze hat darabbal találkozunk minden egyes

a bukfcenemadás gombja. Az L-lel és az R-rel a kamerát lehet forgatni, ami nagyon hasznos dolog, mert amúgy a kamera-kezelés harmatgyenge. A pályákat elnézve láttam már ennél szebb játékot DC-n, pozitívum viszont, hogy mind a tizenhat szint, különböző helyszínen játszódik. Negatívum, hogy alig vannak tereptárgyak, a pályák kicsik és túl egyszerűek, de gondolom, ez azért van, mert a játéknak el kellett indulnia PS-en is. Ettől eltekintve azért igazán alakíthattak volna a DC változatot. Maga a játék elég unalmas, gyűjögétjük a csontokat, lépten, nyomon belebotunk a ládába. Ez nem valami érdekfeszítő, és nem is tartalmaz szórakozást. Higgyétek el, nem vagyok

ad, csak azzal 45 órát játszik az ember, ezt meg 3 óra alatt felvittem 86%-ra. Ennyit a szavalosságáról. Talán egyedül a nagyon fiatal korosztálynak tudom ajánlani a játékot (tíz év alatt), akiknek még nem tűnnek fel a hiányságok, és jól elszórakoznak egy nagyon könnyen játszható, aranyos kis programcskával. Az viszont biztos, hogy nemhogy az év platformjátéka, de még a hónap platformjátéka címére sem pályázhat.

CSIPI M LEE

102 DALMATIANS

EIDOS

GRAFIKA: **NAPOS**

JÁTSZHATÓSÁG: **JÓ**

SZAVATOSSÁG: **ELMEGY**

EDD / HABA: **NAPOS**

HANGULAT: **ELMEGY**

1 JÁTÉKOS

NYITVA MENNYI TITKOS PÁLYA

✓ KISSEKNEK TÖKÉLETES, MERT EGYSZERŰ ÉS KÖNNYEN JÁTSZHATÓ

■ ÖTLETTELEN NYIT

5

pont



Nem kell különösebben magyaráznom, hogy mennyire vártam a DC-s F1 megjelenését. Már teszteltünk pár autós programot és igencsak látványosan, sőt szemet gyönyörködtetően szép megoldásokkal futottam össze, nem beszélve a jó irányításról és a kiváló hangulatról.

Az F1 World GP2 nagyon jónak ígérkezett, még akkor is, ha tudtuk: az 1999-es csapatbeosztásokkal versenghetünk, a '99-es erőviszonyokat szimulálva. Ez magában nem lenne egyébként sem hiba, hiszen volt már olyan F1-csoda, ami igencsak régi csapatokkal, mégis baromi sokáig húzta a legjobb játékok listáján. Ha előljáróban szeretnék nyilatkozni a játékról, azt tudom mondani, hogy jól sikerült, ám akadnak benne olyan komposzensek, melyeket egyszerűen nem lehet "hibásan" beleprogramozni egy GP játékba anélkül, hogy ez erőteljesen lecsapódjon a játszhatóságon. A kezelhetőség és élethűség megfelelő keverékének kialakításával itt is küszködik a program, ahogy valószínűleg küszködtek a készítők is.

Kezdjük a játék értékelését a legelső momentumnál, vagyis az intrónál. Képileg pontosan olyan, amelyet már-már kezdünk megszokni a DC-programoktól, tartalmilag...háát... Maradjunk annyiban, hogy biztos nem maradt idő egy jobb és látványosabb filmcskére. Gyakorlatilag az intró alatt végignézzhetjük a legtöbb autót egy kisebb dobogón, miközben a kamera svenkelget balra-jobbra, körülötte. A menürendszer egyszerű és nagyon stílusos. Ezzel nincs is különösebb gond. Azt, hogy jómagam még néha-néha nem igazán tudom, épp merre haladok a menüpontok között, inkább annak tudom be, hogy nem állt rá a kezem még teljesen a DC-irányítóra és reflexből nyomok rossz gombokat. Ez megszokható, így szinte semmi probléma nem lesz belőle.

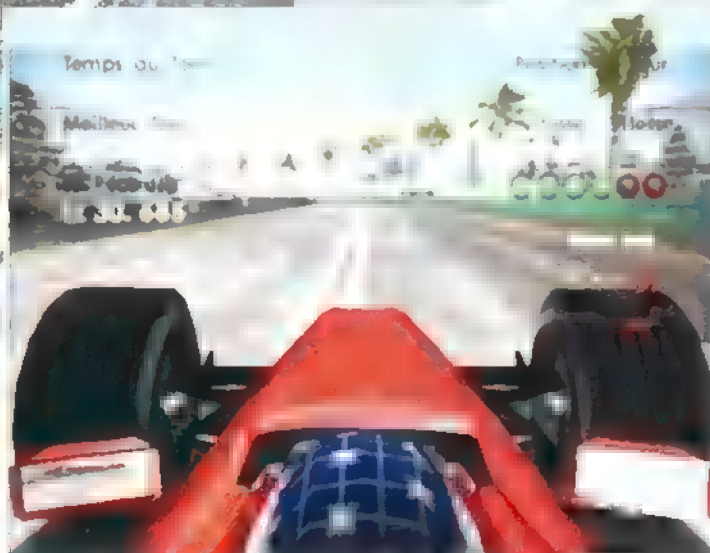
A különféle versenyek között nincs semmi szokatlan, mindenki választhat kedve szerint, akad azonban itt egy mehpont, névlegesen a BROADCAST, aminek a tartalmával nem vagyok teljesen tisztában. Pontosán arról van szó, hogy itt megnézhetjük az 1999-es szezon versenyeit, gépileg animálva. Mintha a saját ismétléseinket néznék. Nem értem, hogy ez mire jó, de biztos tetszik valakinek?!? Arra mindenképp megfelel, hogy a DC bemutatja: mennyire valóságosan tudják majd modellezni a pályákat, de ezen felül ez nekem kicsit magas.

Ha a csapatokról szeretnénk többet megtudni, de nem akarunk versenyezni, akkor a Gallery-pont a legideálisabb. Itt 3D-ben válogathatunk az információcsoportok között. Adatok, ingyecneknek.

Nézzük magát a versenyt! A kocsi beállításainál nincs semmi szokatlan, sőt. Szerintem végre sikerült megtalálni azt az egyensúlyt, amivel nem merültek a készítő túlságosan bele a technikai adatokba, viszont egy mini-

elég ügyesen ellenkormányozunk, azonnal visszaáll a kocsi a rendes irányba. Mondhatjátok, hogy nehéz fokozaton más lesz, de nem! Ott is riszálja a popóját mindegyik autó. Erre a problémára talán némi orvosság, ha átállítjuk a kormány-érzékenységet. Ezzel kicsit határozottabbá tehetjük a mozdulatokat és így nem "táncol" annyira a kocsi majd. PS játékoknál, az utóbbi időben

moly baj ezzel a játékkal, pusztán az érződik rajta, hogy új találon mozognak a készítő és még nem alakultak ki a legfontosabb, legbiztosabb pontok, így apró, de zavaró hibák szépszámmal jelentkeznek. En mindenestre azt tudom mondani, hogy ezt is el



mális technikai szabadságot adtak a jobb, tapasztalt játékosoknak. Aki ért ehhez, állíthat, aki nem annak beállítja a gép.

Nagyon fontos, hogy milyen nehézséget választunk. Az Arcade, egyszerűen nevelésesen könnyű, ám a Normal, szimulációs mód már jobb, a Profi-nehézség, meg maga a pokol. Az első verzió azért neveléses, mert szinte mindenfelé mehetünk a kocsival, még sem lesz semmi bajunk, sőt még a sebesség is csökken nagy mértékben. Amikor viszont átállítjuk Simulation (Normal) módra a játékot, bizony előjönnek azok az apró hibák, melyek nálam nagyon lehúzzák a program játszhatóságát. A legfontosabb hiba a kocsi mozgása. Úgy lehet a járművet vezetni, mint egy rally-autót. Könnyörgöm, olyan drifteket tudtam megejteni a Hungaroringen, hogy még én is elcsodálkoztam. Egy valódi F1-es csodajárgány ha egy pillanatra is elveszíti a tapadást az úton, elszáll azonnal, különösen a kanyarokban. Itt nem kell nagyon megijednünk, ha

sokszor negatívumként hoztam fel, amikor a bírók túl keményen értékelték a levágott kanyarokat. Itt észre sem veszik! Engem egyszer nem zártak ki, pedig Ausztráliában bizony annyi kanyart vágtam le, hogy már lassan kezdett a játék egy gyorsulási versenyre emlékeztetni. Talán majd egy későbbi F1 GP-ben erre is figyelnek a készítő. Az ellenfelek egyébként teljesen normálisan vezetnek, nem kreténkednek, nem állnak elénk, így rájuk nem lehet panaszkodni.

A boxutából bejövő üzenetek elég sablonosak, leginkább arról szólnak, hogy ki mennyire van tőlünk, így gyakorlati hasznát nem vehetjük. Nekem mindig fontos, hogy egy ilyen játékban a kanyarok távolsága pontosan meg legyen jelölve és ehhez viszonyítva tudjak fékezni. Sajnos ez sincs a programban, bár "rallysan" kiírja pár méterrel a forduló előtt, hogy merre kanyarodunk és milyen ívben, de ez nekem sajnos kevés és a játék egésze szempontjából teljesen rossz. Ha valaki akkor kezd el fékezni, amikor ezt meglátja, már meg lehet zuhanyozni.

Grafikailag a játék természetesen szinte tökéletes. A kocsik és pályák tulajdonságai remekül láthatóak, is beszélve a lenyűgöző monacoi aszfaltsíkról, ami már-már film élethűséggel bír. Nincs igazán semmi ko-

kell kezdeni és ha erről az alapról indul minden Forma 1-es játék a Dreamcast piacon, hát akkor csak jobbnál jobb eredmény lehet a vége. Érdemes megvenni, érdemes kipróbálni, mert nagyon szép és hangulatos, sőt még azt a pár irányíthatósági hibát is meg lehet szokni.

Adam

F1 WORLD GRAND PRIX 2

VIDEO SYSTEM

GRAFIKA	KIVÁLÓ
JÁTSZTHATÓSÁG	JOE
SZABÁLYTISÁG	JOE
ZENE / HANG	KÖZEPES
HANGULAT	JOE

12 JÁTÉKOS
TOTAL MEMORY, VIBRATION FEEL

✓ KÉP ÉS HANG
× A KOC SI KEZELÉSSSEL VAN A BAJ.

8 pont

Azt kell mondanom, hogy rég nem csáldtam akkorát játékban, mint az Uefa Striker-ben! Az logikusan gondolkodó emberek valószínűleg hozzám hasonló gondolatmenettel, azt gondolnák, hogy egy Dreamcast játék csak jobb lehet minden eddigi PS programnál, még akkor is, ha maga nemében gyengének is számít. Sajnos azonban azt kell mondanom, hogy ez a játék, ami elvileg az egyik legjobb, legnagyobb tudású konzolra készült, sajnos olyan mértékben használhatatlan, hogy valahol a Fifa-96 magasságában kéne helyet foglalnia, de kétségeim vannak, hogy esetleg a fent említett játék jobb, mint

dulatai és a játékosok fizimiskája már csak mellékes elképzelés volt, de végül mindannyian ültünk a gép fölött és az egész csapat döbben-ten nézte, amint először én, majd mindenki próbál némi mérkőzés jelleget kicsikarni a játékból. A program első és utolsó jó része az intró, úgyhogy erről ennyit. Látványos és ötletes, de ez még nem kárpótol az ezt követő csődtömégért.

Minden a menüpontoknál kezdődik! Már ott zavaróan logikátlan minden navigálás. Ha tudnátok, hogy hányszor léptem ki tévedésből közvetlen a mérkőzés előtt! Néha-néha még annyira sem humánus a gép, hogy megadja az egyszeri visszalépés lehetőségét. Ha elrontunk valamit és újra be szeretnénk állítani, nem léphetünk egyet vissza, két ikon világ csupán: vagy előre megyünk, vagy vissza a gyökérmenübe! Hát kérem, mi ez, ha nem kreténség?! Majd amikor ti szenvedtek 15 percig ezzel a sz

leggyengébbre: a mérkőzésre. Már az első pillanatban olyan alapvető hiba szólal meg, illetve, bocsánat NEM szólal meg, ami azonnal hazavágja egy jobb focirajongó érzelmeit. A stadionban alig hallani valami közönség morajlását! Gondoltam, na, majd amikor kifutnak a srácok a pályára, akkor! Nem, nem! Sajnos

a világ leghűvösebb közönségét sikerült idecsődíteni, így mindegy, hogy mit történik, itt bizony nem lesz üvöltés (a gólt kivéve persze!) Amikor kifutnak a focisták annyira gépiesen kezdenek el futni a pályán a helyükre (még a középkedés előtt), hogy szinte nevetséges.

A játékosok mozgása egyébként a mélypontja a játéknak!!! Nem véletlenül három itt a fel-

A játékban a gyakorlás is érthetetlen és logikátlan! Nem mondja meg, hogy hogyan kéne csinálni a feladatokat, csak elvárja, hogy 10-ből 10-szer sikeresek legyünk. Én például a mai napig nem tudom, hogy miként lehetne megemelni a labdát lövés közben! Lehet, hogy én vagyok bēna, de nem jöttem rá, pedig már



A NÉV SAJNOS NEM KÖTELEZ!



menüvel és a végén sikerül egy gombnyomással mindent törölni, kíváncsian várom a véleményeket. A tartalmi része is siralmas a programnak. A csapatok száma kicsi és teljesen logikátlan a választás is, hogy melyik mancsaft kerüljön a programba. Számomra mégis az egyik legvadabb dolog a "Classic Matches" vagy "Great Matches" pont volt. Megmondom őszintén nem emlékszem pontosan, mert kivételesen

most nincs bekapcsolva mellettem a játék, mert félek, hogy mérgemben kárt tennék magamban vagy szerencsétlen macskámban, akik most is türelmesen ül mellettem és nézi, hogy mit kattogok ezen a furcsa gépen. Szóval ezek az állítólag híres meccsek nem is annyira híresek, mint gondolnánk. Persze ez itt az én véleményem, lehet, hogy másoknak egy Viena-Dortmund mérkőzés érdekes, de nekem még az sem jut eszembe, hogy ez pontosan mikor volt és, hogy miért vált híressé, sőt klasszikussá. Térjünk azonban rá a játék sok gyenge pontja közül, a

kiáltó jel. Olyanok a focisták, mintha Pinokkió testvérei lennének. Nem, nem az orruk akkora, nem is a lábuk van fából. Úgy mozognak, mint akit egy dróton felfüggesztettek. Légiesen és lassan! Olyan lassan, ahogy jó három éve nem láttam fociprogramot. A lövéseik lassúak, a megmozdulásaik még lassabbak és akkor még nem beszéltem a gép idióta játékos választásáról. Mindig a legrosszabb embert ítéli meg a legközelebb a labdához, így rengeteg kapott gólt gyakorlatilag mi hozunk össze, mert emberi logikával csúszkálunk be, de a gép felülbírá és ezzel egy egészen más fickóval egészen máshol kezdünk csúszkálni.



jó pár meccset lejátszottam. Még a gólnál becsapódó labda mozgása sem élethű, nem is beszélve a kapu hálójáról vagy éppenséggel a játékosok és a gyepek találkozásáról. Nemhogy arckifejezések nincsenek, de a gólrörömök is siralmasan fantáziátlanok és buták. A kommentátorok megnyilvánulásai annyira hiteltelenek, hogy ha a játék elején nem riadunk meg, egy-két "beszólás" után biztos, hogy később minden illúziókat elveszítjük afelől, hogy mi épp egy focijátékkal játszunk az egyik legfejlettebb konzolon. Nincsenek átmenetek a bírók ítéletei között, így egyik pillanatról azonnal kapjuk magunkat, hogy már battyogunk is befelé az öltözőbe, pedig fél másodperce még támadtunk.

Sajnos nagyon gyenge lett az egész játék és most először nem is akarok semmi pozitívumot keresni, mert az a csapat, amelyik egy ilyen programot képes piacra dobni, nem sok jót érdemel. Nem hiszem el, hogy ezzel bárki a világon úgy tudna játszani, hogy élvezze. Csak egy Playstation-ös Fifa játékot kell elővenni és fényévekkel jobb és látványosabb programot kapunk. A grafika szépsége sem lenne elég, ha szép lenne, de nem az, illetve annyira nem, hogy az feltűnően "elhúzza" a játékot.

Az Uefa Striker megszületését és tartalmát csak azzal tudom magyarázni, hogy talán a fejlesztők még nem ismerik a gép paramétereit, nem tudják, hogy mire kell energiát pazarolni és mit kell egy ilyen géptudásnál kiemelni. Annyira használhatatlan a program, hogy...hogy...nem jutok szóhoz!

Adam



eme fociprogram, amiről nyugodtan mondhatom, hogy bármely konzol-fejlesztő szényenére válhatna!

Mondhatjátok, hogy nagyon erős és dühös értékelés ez, de legyünk már kritikusok egy kicsit! Amikor meséltem az ismerősöknek, barátoknak, hogy megkaptam az egyik első fociprogramot a DC-csomagból, annyira biztos volt mindenki egy jó és színvonalas játékban, hogy még a Hollywoodból karácsonyra hazaruccant Márton Csabi is átjött este kipróbálni a történelminek ígérkező játékot, megszakítva ezzel a protokoll jellegű családi programjait. Egy ilyen gépi teljesítmény mellett olyan dolgokat vártunk, hogy a játékosok arcán látni fogjuk az indulatokat, vagy, hogy egy-egy becsúszásnál talán sikerül kirúgni a gyeptéglából pár darabot. A kapusok különlegesen dinamikus moz-

UEFA STRIKER

GRAFIKA: JÁTSZHATÓSÁG: SZAVATOSSÁG: ZENE / HANG: HANGULAT: KÖZEPES IRÁLMAS ELMEGY ELMEGY SIRALMAS

12 JÁTÉKOS
TITKAL NEMET TITKAL PAUL
✓ FUL
x NEMET EGYES

2 pont

Lassan azért elérkezik az az utópisztikus időszak, amikor egy régi gyermekkori álmom válik valóra. Nem, nem Darth Vaderrel fogok beszélgetni, sokkal inkább gondolkodom itt arra, hogy lassacskán már minden játéktérmi emlékem megjelenik egy otthon játszható, pénzfaló masinához kötött változatban.

Tény, hogy amikor még én jártam a játéktérmebe, hát nem nagyon hallottam a Cannon Spike bármilyen formájáról, akkoriban még Double Dragon vagy a Shinobi volt az abszolút király. Persze titokban mindenki azt remélte, hogy majd egyszer minden játékot hazavihet és otthon ját-

a Capcom klasszikus figuráiról van szó (kivéve persze az új arcokat), de talán elnézitek nekem, ehhez annyira nem értek, így ha láttok valami ismerőst, esetleg más játékból megszeretett figurát, hát örüljétek neki helyettem is!

Ha jobban belegondolok az elmúlt másfél évben szinte alig játszottam olyan játékkal, ahol löni kellett, így határozottan kijöttem a gyakorlatból, még akkor is, ha néha nekiálltam egy kis FPS-t játszani valamelyik hálózatban 10 percre. Ezt meg is éreztem már a játék elején, mivel nagyon rozsdásan kattogott az ujjam a ravaszon.

Ha a játék lényegét szeretnénk megfogalmazni, talán a legjobb szavak erre "eszement", "kegyetlen", "lárasztó" és a "gyors". Emne négy szó már tökéletesen tükrözi az ilyen fajta pusztító

ciális egység minden tagja különleges lábbelit kap, hogy repkedni, vagy gurulni tudjon a küzdelmek alatt. Röviden ennyit az alaphelyzetről. Ezek a motor-csizmák jól működnek, de eltart egy ideig, mire megszokja az ember keze (lába) őket.

A fegyverek tekintetében is különleges gépeket kapnak az elit alakulat tagjai. Van egy lézergyű mindenkinél, amivel az ismert "nyomd a gombot" lövés lehet folyamatosan kivitelezni. E mellett, mindenki rendelkezik egy rakétavetővel, ami karakterenként természetesen más formában, de nagyjából azonos erejű lövedékeket küld az ellenfél felé. Ha már túl közel vannak a gépek és nem tudunk löni, használhatjuk a harmadik fegyvert, melyet én leginkább varázs-rúgásnak hívnék. Ez egy ütés vagy rúgás, ami varázsörvél bíró és robbanás szerűen küldi el a közelben lévő ellenfeleket a képernyő másik végébe.

Mégis fegyverarzenálunk legjobb és legfontosabb összele-

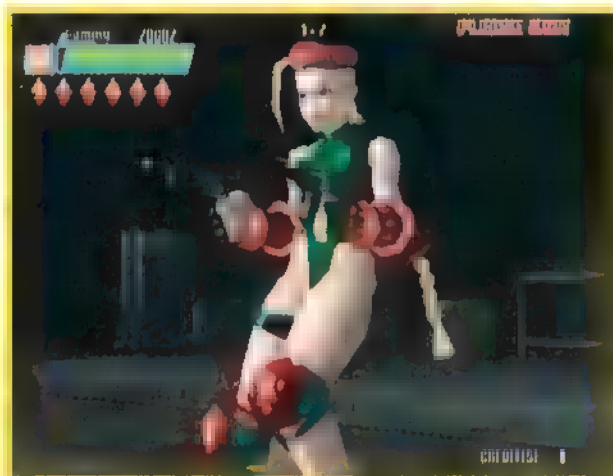
főellenségeket a pályák végén. A játék grafikája nagyon szép és részletes, de ezt el is várhatjuk ettől a géptől. Jól mozognak az ellenfelet (néha túl jól) és a robbanásoktól kezdve a lövedékek becsapódásáig minden tradicionális és mégis modern.

Grafikai szempontból nincs probléma a játékkal, hangulat szempontból úgyszintén. Talán azon kicsit többen agyalhattak volna a készítőik, hogy a játék lejátszása után akadjon még újdonság, amiért érdemes újra nekiülni. Ez sajnos nincs. Ha egyszer végigjátszottuk a programot, nincs kedve az embernek újra nekiállni, pedig egy-két bónusz mindenképp jó lett volna.

Vigyázzatok, mert becsapós a játék! Az első pár pályán azt gondolná az ember, hogy nyaralás jelleggel menetelhet végig, de pár perccel később elkezdének záporozni a figurák és a gonoszok, így legyen mindenki felkészülve. A játékra nem tudom azt mondani, hogy unalmas, mert annyira gyorsan kell löni és annyira vad reflexekkel, hogy aki ezt unja, az nagyon alacsony vérnyomáson kolyog. A programban három újakezdési lehetőség van, ami viszonylag korrekt minden szempontból a játé-

INGYEN JÁTÉKTÉRME!

szadozhat vele, ugyanolyan minőségben, ahogy azt a játéktéremben láttam. A technika fejlődött és a minőség javult, a konzolok megjelentek, eltelt jó 15 év és minden gyerek, aki annak idején tág szemekkel bá-



multa a gépeket, felnőtt és próbálja egyengetni a kis életét. Én is elindultam inkább a sportjátékok irányába, így nem is tudom utoljára mikor volt olyan program a kezemben, melyben csak löni kellett volna!

Hát, azt kell mondanom, hogy igencsak fiatalító hatással volt rám a Cannon Spike, pontosan azért, mert a legklasszikusabb lövöldözős tradíciókat követi, így még úgy is érdekes és jópofa volt, hogy tulajdonképpen teljesen ismeretlen számomra minden és mindenki a történetből. Tény, hogy

programokat. Tartalmilag nem is tudok nagyon mit írni nektek a küldetésekről, mindenkit és mindent szét kell löni, amilyen gyorsan csak tudtok.

Azért akad némi hivatalos történet is. Egy robot-ellenes speciális csoportnak vagytok a tagjai, akiket arra képeztek ki, hogy minél több robotot tudjanak megsemmisíteni, a lehető leghatékonyabban. Sajnos megint bevetésre kell menni, mert bizony a világ több pontján, több várost is elfoglaltak ezek a fránya robotok, akik bizony nem felétlenül buták. A feladatok a szokásos "először a kicsiket, majd a főszörnyet" módszerrel kiirtani mindent és mindenkit, lehetőleg úgy, hogy ti erőtiök megmaradjon. Mivel a robotok nagyon gyorsan mozognak és ember-lábakkal szinte lehetetlen követni őket, a spe-

vője az a radar, amivel bemérhetjük bármely ellenfelünket és ezt követően minden lövedék, amit ki lövünk, ugyanoda fog becsapódni. Olyasmi ez, mint "Az Ötödik Elem"-ben Zorg ismétlőfegyvere. Ez gyakorlatban úgy néz ki, hogy megnyomjuk a R-gombot és a fegyverből kijövő lézersugarat arra a gépre fordítjuk, amelyiket legszívesebben látnánk darabokban a bontónál. A gép befogja és onnantól kezdve akármerre megyünk, akármit csinálunk minden lövedékünk oda csapódik be, ahol a "radar-lock" van. Bár tény, hogy nem járhatjuk körbe-körbe az ellenfelet miközben bemértük, de egy oldalon folyamatosan mozogva mindenképp célba találunk a fegyverekkel. Ez a radar-dolog talán a legfontosabb és a leghasznosabb funkció a játékban, mivel e nélkül nem nagyon tudjuk eltalálni a

kosokkal szemben. Rengetek (asszem' 6) nehézségi fokozat van a bétától egészen a profiig, így ha másért ne, azért érdemes újra játszani egy kört, hogy nehezebb fokozaton is próbára tegyék magukat. Nem nehéz a három krediten belül győzni, határozottan biztos vagyok benne, hogy a legtöbbeteknek sikerülni fog.

Ha összegezném a programot, akkor tulajdonképpen csak jót írhatok, érdemes megvenni. Miközben szenvedtek és már úgy érezték nem bírjátok tovább a pusztítást, jusson eszetekbe, amit nagyok mondtak annak idején: a háború megnyeréséhez három dolgot kell csinálni. Löni, löni és löni!

Adam



CANNON SPIKE

CAPCOM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	II
SZAVATOSSÁG:	ELMÉLY
ZENE / HANG:	IV
HANGULAT:	II

12 JÁTÉKOS
VIRTUAL MEMORY, THEATRE FAME

✓ KLASSZIKUSAN KIVITELEZETT
LÖVÉSEK MINYAN
■ HÍR BE KATTINT

7 pont

Avéget nem érő háború – a jóságos és igazságos zöldek, és a gonosz sárga műanyag katonák között – az N64 és a Playstation után immár ■ Dreamcast-on is folytatódik. És valószínű ezzel még koránt sincs vége a történetnek. A Playstation tulajdonképpen biztosan nem cseng ismeretlenül ■ Army Men név, de a Konzolt olvasóktól sem lehet idegen a sorozat, hiszen minden második-harmadik számunkra jutott egy-egy AM játék. Nincs róla tudomásom, hogy külföldön hatalmas sikereket ért el volna a sárja, de a 3DO csak úgy ontja magából a témát feldolgozó folytatásokat, mintha csak ez lenne a cég főbevételi forrása. Kezdetben még csak egy szerencsétlen kiskatona szemszögéből élhetünk át a műanyag világban zajló háború borzalmait, később viszont egy helikopter irányítását is ránk bízta a parancsnokság (Army Men: Air Attack címmel és már ennek is van második része). És bár már többször mértünk döntő erejű csapást ■ rút, mocskos sárgákra (jó ezt kimon-

könnű célpontot nyújtva ezzel az irgalmat nem ismerő sárgáknak. A zöldek védelmi állásait elfoglalva biztosítják ■ terepet a nehézgyalogság megérkezéig a sárgák. Egyetlen legény, illetve műanyag katona van, aki megőrzi hidegvérét, és innentől kezdve csak az ő hősiességén múlik, hogy sikerül-e megfordítani a hadiszerencsét, vagy esetleg ezúttal végre egyszer azok a pancser sárgák győzedelmeskednek. Egyébként ■ helyzet, amit tömören vázoltam, nem más, mint az első pálya eleje, ugyanis a játékban nincsenek videóak, a grafikus motorral eljátszott jelenetekből tudjuk meg ■ pályák előtt mi is a harci helyzet. Ami mondjuk nem annyira rossz, lévén, hogy a grafika elég használható és közben még beszélnek is a különböző szereplők. Sokszor pedig poénos jeleneteknek lehetünk szem, illetve fültanúi, vagy éppen a helyzetből adódó abszurditáson lehet jókat mosolyogni (mint például, amikor a földbeszúrt nagytókkal olvasztva kínozzák a szerencsétlenül járt hadifoglyokat). Lehet többen játsza-

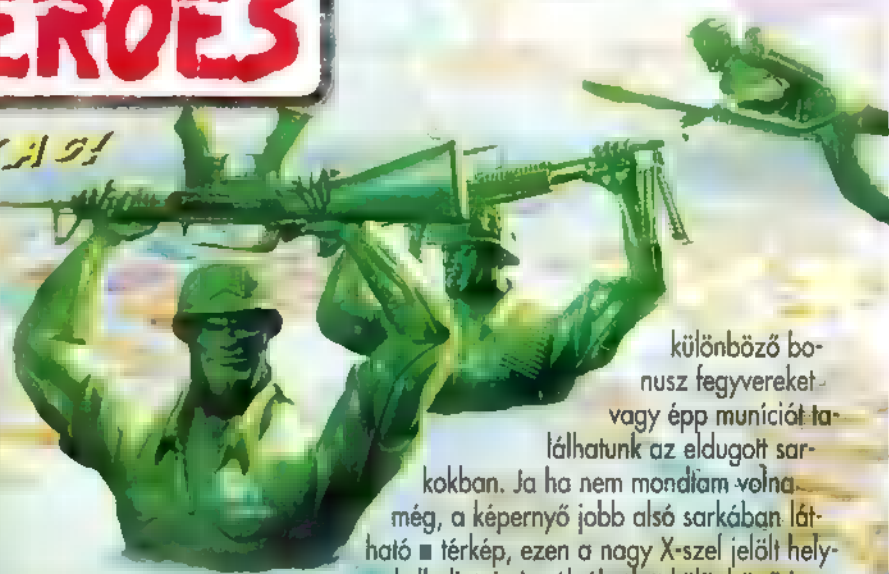
■ Tomb Raider-ben. Menni kell és irtani a sárgákat, és mindenféle háborús feladatokat teljesíteni. Megmenteni ezt-azt, elpusztítani bizonyos ellenséges állásokat, kémeket leleplezni, ilyesmik. Ebben nagy segítségünkre lesznek ■ különböző fegyverek, mint például: lángszóró, távcsöves puská, shotgun, bazooka (ez főleg a tankok és a helikopterek ellen hatásos). Néha pedig még speciális felszerelésekre is szert tehetünk, mit például ■ aknamezők előtt, mindig el van rejtve valahol egy-egy aknamező detektor is. Az irányítás egyébként pontonyszerű, A ugrás, X lövés, B fegyverváltás, Y fekvés a földre vagy térdelés. A R-t nyomva tartva ■ analóg karral lehet oldalazni, L-lel belsőnézetre lehet váltani, zoom-



ha meghalunk, mindig a pálya elejére kerülünk vissza. Márpedig nem mindig kellemes húsz perc játék után minden előlről kezdeni, igazán lehetnének ellenőrzési pontok. A játék grafikája egész normálisnak mondható, szép nagyok a pályák, és egész messzire el látni rajtuk, tereptárgyak is szép számmal vannak. Persze semmi kiemelkedő grafikai effektusról nem számolhatok be, de végül is, ez a kisköltségvetésű játékok közé tartozik. A pályákat egyébként érdemes bejárni, mert

ARMY MEN SARGE'S HEROES

MERT EZ MŰANYAG!



különböző bonusz fegyvereket vagy épp muníciót találhatunk az eldugott sarkokban. Ja ha nem mondtam volna még, a képernyő jobb alsó sarkában látható ■ térkép, ezen a nagy X-szel jelölt helyre kell eljutni. A pályák alatt különböző indulószövegű dallamok próbálják növelni a harci kedvet. Szóval annyira nem rossz játék ez az Army Men, viszont annyira nem is jó, hogy minden DC tulajnak bátran ajánlani merjem. Akinek tetszett PS-en a sorozat vagy talán azok voltak életének legjobb játékai, azok szerezzék be, akiknek nem azok inkább kerüljék el, mert nagyjából ugyanazt kapnák, csak szebb grafikával. Akik meg azt sem tudják, miről van szó, próbálják ki valamelyik havernál, és ha megtetszett, tegyék magukévá a korongot.

CSIPI M LEE

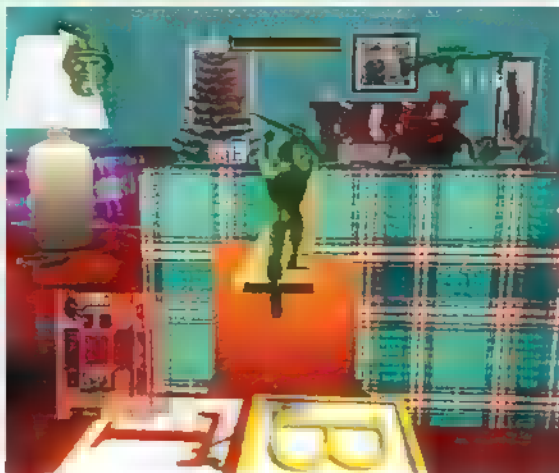


dani), számos alkalommal semmisítettük meg haderejüket, időről időre azonban új erőre kapnak és hibáikból nem tanulva, ismét megpróbálják átvenni a játékvilág feletti uralmat. Azonban most minden eddiginél veszélyesebb ■ helyzet, mert a sárgáknak sikerült lerohanniuk a zöldek egyik központi bázisát a nagyszerűen taktikázó Tan admirális vezetésével. Minket is egy tüzérségi lövedék becsapódása ébreszt. Kilépv a barakkból megtapasztalhatjuk, hogy katasztrofális helyzet uralkodik ■ támaszponton, ■ meglepett zöldek ész nélkül rohangálnak,

ni vagy egyedül, ha nincs memóriakártyánk, kérhetünk pályakódokat is a szintek végén (amit az INPUT CODE opcióval üthetünk be), vagy babrálhatjuk a beállításokat. Amúgy ha van kártyánk, a gép automatikusan minden beállítást is elment rá. Nem kell viszont rögtön az éles bevetésen csillogtatnunk a tudásunkat, ugyanis van gyakorlás. Egy

jó nagy kiterjedésű kiképzőközpontban csiszolhatunk a kezdetben még elég gyengécske tudásunkon. Itt lehetőségünk van az összes fegyvert kipróbálni, illetve van két olyan teszt-pálya is, ahol egyszer az idő ellen, egyszer pedig élő ellenfelek ellen kell küzdeni. A küldetéseket a Campaign-nál kezdhetjük el. A gép mindig kiírja, miket is kell teljesítenünk, de ezt mi is bármikor megnézhetjük a Start menü Orders pontjában. Embereinket hátulról látjuk, nagyjából mit

olni a távcsöves fegyverrel használatakor az R-rel tudsz. Tegyük hozzá, hogy szerintem elég bizonytalan vagy inkább kidolgozatlan a figura irányítása, kis platformokon ugrálni pedig kifejezetten veszélyes, mert szinte lehetetlen kiszámítani, hogy hova érkezel ugrás után. Az ellenfeleket eltalálni is igen macerás dolog, bár ha kellően közel vagy hozzájuk, megjelenik egy célkereszt rajtuk, és ilyenkor az automatacélszél elvégzi helyetted a melót. Mondjuk sokszor már az is gondot fog okozni, hogy egyáltalán hol ■ ellenség, mert valahonnan lőnek rád csak épp nem látni, hogy honnan. Ehhez nagyban az is hozzájárul, hogy a gép akkor és ott generál ■ semmiből ellenfeleket, ahol ■ kedve tartja. Tehát készülj fel, hogy meglepetések bárholonnan érhetnek. A másik nagy gond ■ játszhatósággal, hogy



ARMY MEN SARGE'S HEROES

3DO

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	ÁVASKODNI
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

14 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY: KREATÍV PÁLYA

✓ KÉNY PÁLYÁK
BÁNYA JÁTSZHATÓ
X MERT A SOKADIK BŐR
EZ MÁR A TEMARÓL

6 pont

Sokat gondolkodtam, vajon hányan ismerhetik a Prince of Persia című játék első két részét? Egész biztos vagyok benne, hogy a régi játékosok biztosan felkapják a fejüket ■ név hallatán, mert maga idejében a legsikeresebb cím volt, ami megjelent. A fiatalabb generáció viszont lehet, hogy nem is hallott róla, tehát kezdjük az ismertetést egy kis történelmi áttekin-téssel. A Prince of Persia első része még '90-ben jelent meg (jesszus már 11 éve volt!) Amígara, később PC-re és konzolokra is. Ezt követte '93-ban a második rész megérkezése, amely még nagyobb sikernek örvendett, mint elődje. És, hogy miben rejlett a játék népszerűsége? A Prince of Persia egy nagyszerű platform- illetve kalandjáték volt, és egy nagyon különös játéksztílust teremtett. Ezt a stílust legin-kább az Oddworld sorozathoz tudnám hasonlítani. Tehát adott volt egy képer-nyő rendszerint csapdákkal és külön-féle akadályokkal telelűzdelve. Ha átjuttunk rajtuk egy újabb kép-ernyőre kerültünk, újabb kihi-vásokkal és ez így ment egészen a pályák végéig. Közben persze a történet is zajlott fantasztikus atmoszférát teremtve a játéknak. A második rész még jobban sikerült, mint az első, hisz a grafikát csodaszéppé tették, és a történetet is rendkívül jól kidolgozták. A PoP sorozat legki-emelkedőbb része a szereplők moz-gásában volt. Hisz ez volt az első olyan játék, ahol egy igazi ember mozgását vitték be egy játékba. Minden mozdulat teljesen valósá-gosnak hatott és az animációk le-nyűgözők voltak, ne felejtsetek el, hogy ez '90-ben történt, akkori-ban ez óriási nagy szó volt. Egész meglepő, hogy több mint 8 évet

Az egészet ■ intróban ismerjük meg. A beveze-tő film nem lett valami szép. Igencsak kockásra sikerült, láttam már szebbet is a gépen, nem be-szélve a PS játékok videóról.

A Szultán udvarában épp gyönyörű lánya tart hastáncot. Mindeközben kinézi magának a Szul-tán egyik testőrét. A teremben tartózkodik még a Szultán bátya és néhány ör is. Ekkor azonban egy másik lány érkezik, aki elkápráztatja az

ték elején, amíg nincs kardunk kerülnünk kell ■ örökkel a találkozást. TR stílus kedvelői számára szerintem nagyon jó kikapcsolódást fog jelenteni az AN mert óriási kihívás van benne.

IRÁNYÍTÁS

Ez egy sarkalatos pontja a játéknak hisz, ahogy az a TR stílusú játékoknál lenni szokott

itt. A jobb felső sarokban találjuk a Hint (tanács) opciót. Ebben ■ pontban az adott pálya teljesíté-séhez kapunk ötleteket. Ezzel mondjuk az a gond, hogy ■ játék rébuszokban mondja el a feladatot és azt hiszem néhányszor megfogunk hallani mielőtt rájövünk, hogy mit kell tenni. Nem árt egy kis angol nyelvtudás sem a stuff-hoz, mert ezek a tanácsok tényleg nagyon hasz-nosak.

Menet közben találni fogunk mindenféle érde-kes ikonokat. Az első és legfontosabbnál mente-ni lehet. Mondjuk ez nem éppen pozitív, mert sokkal jobb lett volna, ha bárhol tudnánk állást menteni. A többi ilyen ikon értékes tulajdonsá-gokkal fog felruházni minket, gondolok itt ■ lát-hatatlanságra.

ÉRTÉKELES

Alapjában véve tetszett a játék, még akkor is, ha túlzottan nem kedvelem az ehhez hasonló



anyagokat. Komolyabb baj nincs ve-le, legfeljebb annyi, hogy egy átlag játékos számára kicsit nehéz, viszont aki az ilyen stílusra van bekalíbrál-va, nagyon élvezheti. Ami különö-sen tetszett az a grafika volt. Ha jól vettem észre még DC-s TR-nél is szebb lett az AN. Az én még min-dig PS-hez szokott szememnek na-gyon kellemes, ha tú éles nagyfel-bontást lát, éppen ezért tetszett a külalak. A szereplők kidolgozott-sága mondjuk hogy némi kíván-ni valót maga után (elég szögle-tes némelyikük), de ■ TR-nél ta-lán még ez is jobb. Az ilyen 3D-s játékok örök hibája, hogy

a kamerakezelést rendszerint el szokták szúrni. Most különösebb gondom ezzel nem volt, de néha azért a fordulásoknál rakoncátlankodott az operatőr. Hangulatilag is OK ■ játék, nekem nagyon tetszettek az arab stílusú zenék. Igaz te-hát, hogy ez a Prince of Persia már nem ugyan-az, mint régen, de még így is egy kellemes játé-kot hoztak össze a készítői.

Veres Miki



kellett várni a folytatásra. Bár az igazat megvall-va ennek a Prince of Persiának már szinte semmi köze nincs a régi játékhöz. Szerintem csak ■ cí-met vették meg ■ készítőik (hisz a játék pontos cí-me Arabian Nights - Prince of Persia tehát a PoP jelző csak az alcímben szerepel), hogy job-ban fogyjon a játék. Persze lehet, hogy csak én vagyok rosszmájú...

AZ ÁRULÁS

A történet kicsit hasonlít a régi PoP játékokra.



örököt, akik mire felo-csúdnak már egy szabja van a gyomrukban. A Szultánt, lányát és a játék főszereplőjét a lovagot el-fogják bebörtönözik. Nem kétsé-ges, hogy ki van az összeesküvés mögött, természetesen a Szultán hatalomra éhes bátyja.

A JÁTÉKRÓL

Az Arabian Nights játékmenete csak nagy von-alakban hasonlít a régi PoP játékokra. Egyedül csak a környezet egyezik meg de semmi több. A készítőik elhagyták a régi 2D-s megjelenítést és lecserél-ték egy Tomb Raideres 3D-s kör-nyezetre. Igaz most is inkább egy kalandjátékról van szó, amihez bi-zony rengeteg ügyesség is kell. Mondjuk nem kellett volna ennyire a TR irányába eltolni a játékot. A különbség, hogy itt sokkal többet kell gondolkodni egy-egy feladat megoldásán és ■ továbbjutás sokkal nehezebb, mint a TR-ben. Nagyon sok olyan helyzet lesz a játékban, amit sokkal inkább ésszel, mint erő-vel kell megoldanunk. Például a já-



elég egy elvétett ugrás, egy rossz mozdulat és már is a halál fiai vagyunk. Én mondjuk nem igazán rajongok az ilyesfajta dolgokért, mert nem kedvelem (enyhén fogalmaztam), ha egy apró hiba miatt halálozom el. Szerencsére ■ AN irányítása jól sikerült, kis gyakorlással meg-tanulható.

■ - akció gomb, pld. fegyverhasználat, na-gyobb kőtömböket lehet vele eltolni stb.

■ - gyors megfordulás

Y - ugrás, ha nyomjuk az előre irányt előre ugrunk egy nagyot. Ha peremek szélén akarunk megkapaszkodni, akkor ugrás után tartuk le-nyomva az A-t. A kalandozásaink során igen hamar találkozunk nagyobb tavakkal, úszni is ezzel a gombbal lehet.

X - guggolás, kisebb lyukakon lehet átmászni. Nagyjából ennyi, illetve van még a Start. Itt le-het előhozni az Inventory-t, azaz tárgyainkat. Mindenféle küldetésünket és ■ továbbjutást segí-tő eszközöket, fegyvereket és tárgyakat találunk

ARABIAN NIGHTS - PRINCE OF PERSIA
AVALANCHE SOFTWARE/MATEL

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTEKOS
KISZÁLLÍTOTT, KÉSZÍTŐI FÁJL

✓ GONDOLKODTATÓ JÁTÉKMELET.
NEM BEMME A KIHÍVÁS ÉS
KELLEMES A HANGULATA
× AZ ÁTLAGEMBERNEK
EGY KISGT

9 pont

NEIGHY/NARE CREATURES 2

Nekünk játékesztelőknek vagy egy elsokallt, késői vacsora után, vagy pedig egy beteg játék után szoktak rémálmaink lenni. A Nightmare Creatures 2 horror-játék, mégsem voltak utána rémálmaim. Ha végig kellett volna nyomnom, talán lettek volna, de hát erre senki sem kötelezett, szerencsére.

A játék Playstation verzióban már igen régóta hozzáférhető és Dreamcast-ra ■ újonság. Nem is vert fel nagy port, pedig témáját tekintve még sikeres is lehetett volna. De csak "volna", mert a megvalósítás ebben az esetben is agyonvágta a szuper ötletet. Egy 3D-s akcióprogramról van szó, melynek főszereplője egy Marilyn Manson utánzat. A karakter adja a hangulatot: kaszabolós mega-horror, amelyben kulcsokat kell keresgélteni és eljutni a pályák végére. Baltával, pisztollyal meg mindenféle mészáros-eszközzel aprítod a tényleg bizarr kinézetű szörnyeket, ömlik a vér, repkednek a végtagok, vonyítanak ■ haldoklók. A helyszín eléggé lepusztult, ráadásul éjszaka van, gyakran az egyetlen szín a képernyőn – a szürke különböző árnyalatai mellett – a vér pirossága.

Mondom, a játék még igazi siker is lehetett volna, mert nekem tetszik a téma. Jól ki van találva a világ és a karakterek is eléggé ütősek, extrémek, kinézetük szürrealisztikus. Sajnos azonban ■ mozgás és az akció folyamatossága csapnivaló. Emberünk össze-vissza rángatózik, szerintem túl gyors az animáció. Ugyanez igaz a szörnyekre is.

MR. DRILLER

Egyszerű, hálás és kedves téma logikai játékot csinálni, már ha a fejlesztő elég agyas ahhoz, hogy legyen egy jó alapötlete. (Ha nem elég agyas, majd lop egyet magának.) Jómagam legalábbis kedvelem a jópofa kis hősöket (bombermanokat, mini sárkányokat, meg a többieket) akikkel mindenféle agymozgató feladatokat kell megoldani. A Mr. Driller esetében a fejlesztőség, a Namco neve garantálta a sikert.

Az alapötlet majdnem teljesen eredeti, talán minimális hasonlóságot lehet felfedezni az ősrégi Dig-Duggal. Egy kis fazont irányítunk, aki egy nagy fúróval (kis ember nagy fúróval jár!), pontosabban légkalapáccsal van felszerelve. A feladatunk az lesz, hogy lefúrjunk a pálya aljára. Ahogy haladunk lefelé, egyre fogy a levegőnk, ezeket a kapszulák felvételével pótolhatjuk. Energiánkra ezen túl csak a lezúduló kövek lehetnek rossz hatással. A köveket szét kell fúrunk, átmozgatunk, illetve némely színben alapuló szabályok szerint eltüntetünk. Ez kicsit olyan szín-tetris (talán Coloris vagy Columns lehetett az ős-ötletjáték címe?) alapon folyik. Az akció gyors, a dolog nem könnyű, és nagyon élvezetes.

A Mr. Driller grafikája teljesen jó, zenéje úgyszintén passzol. A program hosszú szavatosságát a remek téma mellett a háromféle játékmód és a választható nehézségi fok is garantálja. A logikai kategóriában igazán kiemelkedően kellemes a program!

TECH ROMANCE

Japán stílusú verekedős játékokkal bőségesen el van látva a Dreamcast piac, és ez többek között a Capcomnak is köszönhető. Ilyen mangás örület ■ Tech Romancer is – rajzfilm intróval indul, amely alatt egy (bizonyára) neves japán banda dalolgat. Szerencsére ez most nem egy 2D-s, sőt nem is "ál" 3D-s stuff, hanem teljes egészében a térben bunyózzhatunk.

A választható karakterek ■ manga- és anime-értők számára ismerősek lesznek. Vannak itt Neon Genesis Evangelion hősök, Mazinger Z robotok, Macross (Robotech) fém-monstrumok, néhány Gundam hasonmás és még egy Sailor Moon-fazont is felfedeztem, ha a szemem nem csal. Mehetünk sztori módban, mindenkit végigverve, ■ bunyók között japán hablatyot hallgatva, vagy akár egymás ellen is (asszem ■ 1 Player módban többféle ellenféllel is találkozhatunk). Sőt, ami nagyon meglepett, hogy ez a program végre támogatja a VMU-t, ha jól számoltam 16 féle (!) mini játékot hozhatunk elő és nyomhatunk a kis kvarcképernyőn.

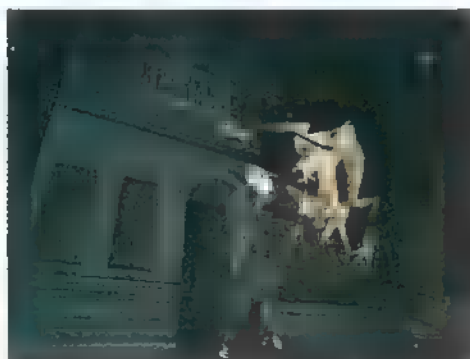
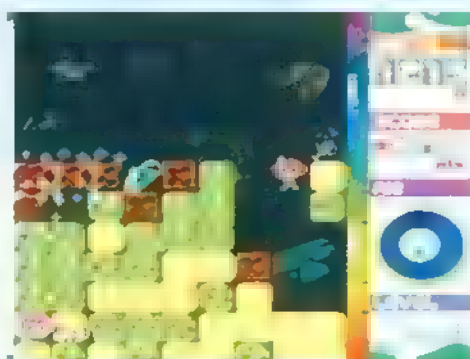
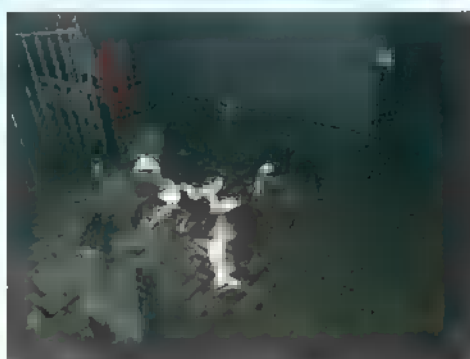
A TR grafikája nagyon király, a hátterek nem túl művésziek, de legalább át lehet látni az akciót. A kamera folyamatosan pörög-forog, egy-egy szebb támadásnál vagy speciális mozgásnál egészen látványos pozícióból mutatja az eseményeket. Ezek a bizonyos speckók tényleg nagyon "mangásak" – hatalmas lézernyalábok és robbanások szaggatják a szereplőket és faljak ■ energiát. Nekem az irányítás kissé kaotikusnak tűnt elsőre, hiába nyomkodtam a gombokat figurám mindössze két ütést volt hajlandó megcsinálni. Ezután kénytelen-kelletlen áttanulmányoztam a gombkiosztást...A játékban rengetek sok minden van, érdemes kipróbálni!

SPEED DEVILS

Egy autós játéknál ugye életbevágó az a bizonyos "játszhatósági tényező", ami alatt mindenki egyöntetűen az irányíthatóságot érti. A Speed Devils című progi az egyik legelső ilyen cucc volt Dreamcast-ra, és talán ezért nem is grafikai megoldásaival vagy világrengelő ötleteivel szerzett sok hívet magának, hanem meglehetősen játékos-barát kezelhetőséggel.

Érdekes volt így tesztelni ezt a meglehetősen öregeske programot – már ha a DC esetében egyáltalán beszélhetünk "öreg" játékokról. Nem is rossz a grafikája, nekem mondjuk túlzottan PC-s jellegű – tudjátok, amikor a nagy felületekre "végtelen" textúrákat feszítenek, a pixeleket meg ugye elmossák, mintha egy festett sík kartonlap szegélyezné az utat. Ja, meg mindennek olyan éles, szögletes kontúrja van. Egy-két poligon fa vagy szikla töri csak meg a folytonosságot. A kocsik grafikájától sem fogtok hanyatt vágódni, de azért látam már rosszabbat is, nem is keveset.

Ami nagyon-nagyon tetszett, hogy a SD-ben lehet nyerni, élvezet vezetni és játszani! A kocsik irányíthatósága ha nem is élethű, de maximálisan barátságos. Nyomhatod a gázt, nem fogsz állandóan kisodródni és a falnak koccanni. Elég elvenni az ujjad a gázzal a nagyobb kanyarokban, be máris tudod venni őket, fekezni csak a legmelegebb kanyarokban kell. Nem kell rally-pilótának lenni ahhoz, hogy egy pályán végig tudj menni és nem is kell autószerelői ismeretekkel rendelkezni, meg idióta felfüggesztésekkel, guminyomással babrálni.





DREAMCAST LELTÁR

GAUNTLET LEGENDS

A Midway játékeit nagymértékben jellemzi, hogy átlag 6-7 pontnál nem érnek többet. Nem tudom, hogy ez miért van, talán túl sok amerikai és nagyon kevés japán munkaerő dolgozik náluk?? A Gauntlet Legends című játéktérmi átiratuk sem tartozik az élvonalba és ez maximálisan érthető. Hiába a vitán felül korszakalkotó előd, hiába a 4 játékos üzemmód (ami a cucc legnagyobb erőssége) ez ■ progi egy gyenge 5-ösnél nem ér többet!

Kezds után 8 féle karakter közül választhatunk. Van itt varázsló, varázslónő, barbár, amazon, törp, bohóc, íjász, lovag – az esetleges négy játékost és a kosztümöket a színek is megkülönböztetik egymástól. Ezután egy terembe kerülünk, ahol láthatjuk a 4 alapszínű pályát és a végcélt – jelenleg csak egy kapu van nyitva. Lépjünk be, válasszunk küldetést és kezdődhet a hrig!

Innen a játék már ■ klasszikus hagyományokat követi, mondjuk most már 3D-ben. Az ellenfelek százával rontanak ránk, és addig jönnek, amíg el nem pusztítjuk a "kijáratót", ahonnan érkeznek. A ládákból extra cuccokat vehetünk fel, és mindig meg kell találnunk a kulcsokat, melyek a továbbjutást segítik. Nagyjából ennyi.

A GL egyedül cseszett unalmas játék. Lerohad az ember keze a sok gombnyomogatástól és semmi sem történik benne. Hárman-négyen valamivel jobb, de hát ha az ember 3 haverral összejön, kicsi a valószínűsége, hogy ezt a stuffot veszi elő!

CAPCOM VS SNK

Nem tehetek róla, de mindig röhögnöm kell, amikor az eszembe jut, hogy ■ Dreamcast Leltár rovatunk állandó főszereplői a Capcom játékok. Nem is véletlen, hiszen ha minden verekedős és arcade játékkra, melyek véget nem érő rendszerességgel jelennek meg csak egy oldalt szánnánk, lehetnének akár Capcom különkiadás is. De nem vagyunk, ugye...

Ha tetszik, ha nem, ezek a különböző "versus" programok nem nekünk, hanem a japán piacra készülnek. Ott ugyanis minden egyes karakternek elszánt rajongótábora van, akik még azt is tudják, hogy mikor született mondjuk Ryu a Street Fighter-ből és hány kiló. Ezek a rajongók pedig tudni akarják a válasz az örök kérdésre: "Ki az erősebb?". Na, ezt meg csak úgy lehet eldönteni, hogy "crossover" programokat csinálnak, melyekben a különböző más játékok hősei csaphatnak össze egymással. Jelen esetben a patinás Capcom figurák ■ híres SNK legényekkel és leányokkal. Természetesen 2D-ben, mert hát annak idején ezek a játékok így jöttek ki.

A játék egyébként veszett király, már aki szereti ezt a stílust. Én nagy SF és KOF rajongó vagyok, úgyhogy nekem mindegy, hogy 2D vagy 3D a buli. Három figurát lehet választani a csapatba, akik aztán kiesésig küzdenek a másik brancssal. A legtöbb speckó ugyanaz, mint régen. Eszembe jutott még egy ari sztori ■ játékkal kapcsolatban: egyszer egy ismerősöm azon tünődött (komolyan), hogy mi lenne, ha 100 Bruce Lee-t és 100 Rambót összeeresztenének? Én meg kiröhögtem akkoriban...

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Azt hiszem – ha jól emlékszem –, hogy a Tony Hawk's Skateboarding volt az első játék, amely elindította a lavinát. Attól kezdve a kiadók örült módon kezdték piacra dobni a különböző híres extrém-sportolók – gördeszkások, BMX-esek – nevével fémjelzett progikat. A folyamat ma is tart, csak a "hírességek" fogyognak, mert ugye szinte mindegyikük szerepel minden ilyesfajta játékban.

A Tony Hawk's Pro Skater 2 szerintem kicsit erőltetett próbálkozás. Az első rész kimagaslóan jó volt, ez nem vitás. Csak hogy azóta ■ gördeszka sport nem fejlődött annyit, hogy még egy játékot megtöltsön újdonságokkal. Ráadásul a játék külsőleg ALIG különbözik a Playstation verziótól, mindössze kevésbé pixeles.

Az intró megint csak bombasztikus, azt meg kell adni. Tudnak ezek a fiúk! Aztán ha elkezded nézni a TH2 elején a demójátékot, furcsa érzésed lesz: ész nélküli, abszolút nem realisztikus ugrásokat látsz, marha magasról esnek le a deszkások gond nélkül, és a fizika minden ismert törvényét meghazudtoló magasságokba ugranak fel. Túl hosszúakat csúsztatnak, túl magasra ollie-znak.

Mindezek ellenére nem rossz nyomulni a progival, mert tényleg sikerélmény 1-1 ilyen trükköt megcsinálni, de nekem mégis sántított a dolog. Nem is a félcsöves helyszíneken, inkább az utcai pályákon éreztem kissé "futurisztikusnak" a deszkázást. Mindezek ellenére nem merem lehúzni a TH2-t, mert a Csipi leszedné a fejemet, de ez a ■ pont szerintem pont 1-el több, mint amit a játék valójában érdemel.

SOUTH PARK RALLY

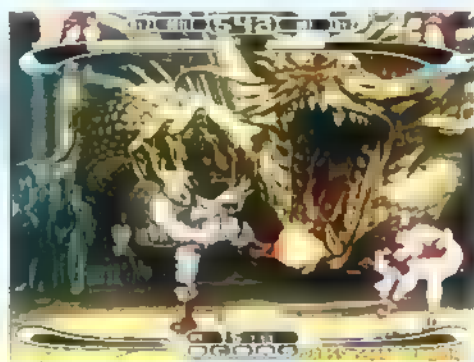
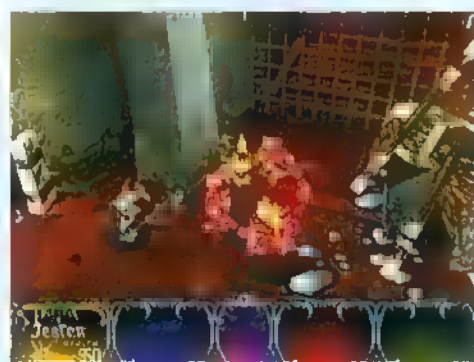
A South Park világhíztériát meg kell lovagolni! Nyomulni kell minden géptípuson, tehát Dreamcast-on is. Ennek az ars-poeticának a következménye az első (ebben nem vagyok 100%-ig biztos) DC-s SP játék, a South Park Rally.

Nem is tudom, hogy mit mondhatnék ennek a programnak a grafikájáról. Hiszen ha valaki már látta a TV-ben a South Park filmeket, ■ tudhatja, hogy valószínűleg a világ legegyszerűbb dolga lehetett a film képi világát konzolra átvitelti. Nem kellett művészi magasságokba emelkedni, az biztos, de hát fő a hitelesség.

De miről is van itt szó? Választasz egy kedvenc karaktert, aki egy mini autó-szerű valamiben ül, aztán már csak meg kell tenned adott számú kört a South Park világban és lehetőleg megnyerni a versenyt.

A játék az első pár nekifutásra nagyon szórakoztató. Ámuldozol, hogy mennyi ismert szereplő közül választhatsz. Tetszenek ■ fingós-hangok és az eredeti "szinkronos" beszélők. Röhögsz az arcokon és ismerkedsz a pályákkal, melyeken a haladási irány elsőre igen nehezen betájolható. Aztán, ha már tudod ■ pályákat bátran szedegetheted az extrákat és szívatathod ■ többieket, és ahhoz sem kell túl nagy tudás, hogy vígan megnyerd ■ versenyeket. Kilenc pályát járhatasz majd be, pontosabban nyithatsz meg és legalább 15 versenytípus is ■ rendelkezésedre áll. Már ha elszenveded magad odáig, mert szerintem az ötödik futam után úgy dobod majd el a kontrollert, mint ■ forró cipőt, mert hiába jó dolog a South Park, azért nézni mégis jobb, mint játszani.

Martin



mindjárt
vedtündért a
csak
és már
valódi alakját, és
varázserővel
minkel.
kissrác, aki veszítél
de
sem
A
lesz
kos
oda
amit a
kissrác nem
egy
kell
niünk. Az öt Bombázó
a város
nekünk kell meg.
Ha mind
meg
vissza az északi városrészbe és beszél
ki
a kódszót,
váltózó. Most
a főhadiszállásukon
az obszervatóriumban,
bele e
Közelítsünk az
egy
raboljuk a földre a meteoritból
vatóriumból és vegyünk ki
Mc
vissza a város kö
álló
egy
arrebbe van egy
Deku
Mint
kiderül ez egy
de a tu

Vári a



Kétyökkel, egy idő
 az Okaríné, nekünk az Idő Dalát
 nőről, az és
 Ezzel az

AZ ÓRAVÁROSBAN

az alatti és a
 neked a

aminek emléként neked
amiel kezdve
fel kell vened a
mellet található az
min
Összesen p
részben
a jesh a Stock vendé
a városi üzlet
jársoni kincsesládát alatt
és van üzlet is and
rész. Az rész-a
mindössze a Sz. intély és

a honászott és a szik-
 kezdve az
 100 ézi lesz
 kályk ahol most vagy az a
 a törzs
 eldöntsek a
 a
 Ha sikerült a
 az ures
 ez tehát a veg most
 a házikoba a
 alakításd gyere vis
 za érte vele az
 ki az ékkor
 a, kártya
 egy Sword). Ez
 vissza az
 a Hegy, nős
 nőle eg
 és robbanás szél az
 halma
 az út a Változ vissza
 la
 el
 Da mostantól kezdve
 hívhatod a kívül

...lással, alakítással
 ...ze érte vele az
 ...ki az ekkor
 ...ja, ... kárhozza
 ...egy
 ... Sword). Ez
 ... vissza az
 ... a Hegy
 ...től eg
 ... és robbanási szel az
 ... hasznos
 ... az új a
 ... Válassz vissza
 ... lá
 ... el
 ... De
 ... mostantól kezve
 ... hívhatod a
 ... kívül

A visszavisz téged
megváltozott a környezeted
természetes és fagnak
sincs, a természet
szület a 15



és itt a városban
van is
bongatta
tehát az
a Gorman fivérek
a nevük
jópofa egy vízező

A HARMADIK MASZK

Temina mezőn
A
Van ott egy
hagyja
B-t
kon
pojsunkot
kore
az első
es
van a Romani
gednek. Beszélj a Zorával
annyire
kanyon felé
látod kell egy

egy katona
hálából neked
Maszkat Most
abólbe (A víz alatt)
szel az egy
Ezen keresztül
mint
a sima
van Stone Maszk
Ussz az
Zoraként
Masz megint
kell jumi az
a víz
a ma
nézd
amire
a katozo
a teremben
kamen
lád a másit
időnkén
és
bten
alás
A négy
az
az
gazon részere
alatti toronyhoz csak közelnek

egy hatalmas víz
kúsz, és a szomó barlang
milkben hatalmas mély
élnék az összes
szánd fel
mésleg
is egy Székarabert serebe
reztél a la
és egy
a New
Nóvát A p
páravóját azon keres
egy másik
nagy
Mari
kővel
kampó seg
elvisz

GREAT BAY TEMPLOM

ez szívatós helyszín. A
más
veny
színü
a vízbe
elődöző
nagyfaraman lev
és az egyik
Ha
kúcs
masszunk
szökőkút

GARGANTUAN MASKED FISH: GYORG

A
állunk
a vízbe lökni Ezek
belere
lehet kári
de szer
bekövetke
Vá
Zelad
egy
sziklával ellátó
egy

A HEDYEDIK MASZK

azonban ennek a
Rog
menlén
Rapid Zoraként
villód
bolygóját is meg
kánkán kel
ures üve
csinál
ni az
a m
gyűltanod
végezzük ki őket
az elátkozott
30 Hal
be kell vetnünk minden
a nagy vázák
szabad
szellem
A mocsári házban az alvó
nek
vív
m
végén
házból ped
Wallett) amibe 500
pan a legnag
vissza az Elő
az öreg
Ritka
ara a
kező maszk
lakik
turbóit A
Most
Szóval
Hóvénézel
egy
at a te
eg
néh
kez
után ezek a kór
a használó a
ban

lövöld
meg vele ki leni
Műben
ami eg
kell belelőnöd
vissza a remél
előbb
sírko
velük a
nagy szinte
öld
göthia
of
nánt
a
jűk meg
hogy a z
ami
si
hr
kos
Ezen asri
Győzzük
lódából az
ki. Érdekess
az
alatt találjuk
seab
vold a
egy
be tulsz
a Vihar
a ki
pikkoló és
a pirobbanás
gyor
yben megtalálod
opját
el a
szen
Jag az
óket Kell
simo
ni) egy
Mellóság



**THE LEGEND OF ZELDA
MAJORA'S MASK**

NINTENDO

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTEKOS

✓ MÉLTÓ AZ ELŐD HÍRNEVÉRE,
SŐT TÖBB IS JÁRUL

10 pont

2001. Most már egyáltalán nem olyan furcsa leírni ezt a dátumot, mint teszem azt két héttel ezelőtt volt. Hát remélem ti is kitételek magatokért szilveszterkor, és egy fantörpikus IHB (Iszunk, Hányunk, Belefekszünk) bulit sikerült kifognotok. Nekem kábé annyi maradt meg azokból ■ bizonyos utolsó percekéről, hogy egy gyönyörű lánnyal voltam egy helyiségbe összezárva... és elkezdte simogatni a fejem... magához ölelt... azt mondta: szeret... Utána pedig előrehajította ■ fejem, hogy a WC-be hányjak... Köszönök Neked mindent!

Szóval, amit most a kezeden szorongatsz, az nem más, mint a harmadik évezred első Konzolja, benne ■ harmadik évezred első Csevegőjével. Akik ismernek már, azoknak üdvözlét, akik még nem, azok meg rettegjenek, mert december táján kicsit belekacsingattam a levelezésbe, és úgy éreztem, mindenképpen reagálnom kell egynehány dologra. Köszönet érte Martinnak, amiért hivatalosan is engedélyt adott alábbi átokfutásaimra... Bagó Péter.

■ MIRA NEM AZ EN KÉSZÜLÉKÉBEN VAN...

Tisztelt Szerkesztőség! "Kamu! Kamu! Kamu az egész újság!" Ez volt apám első reakciója, amikor elolvasta a PlayStation 2 bemutató cikkét és megnézte ■ képeket. Válaszom a következő volt: "Nem! Nem! Nem igaz!" Azonban pár perc múlva egy sejtelmes beszélgetés után kénytelen voltam igazat adni neki – legalábbis részben.

Elmagyarázom! Az egész ott kezdődött, amikor faterom egy meghívás hatására kiutazott Amerikába. Ez az utazás kb. áprilisra tehető, és nemrég, novemberben jött haza. Hál' Istennek ez idő tájt jelent meg kint, az ottani piacon a Sony csodagépe a PlayStation 2. Mivel a megjelenési dátumot telefonon közöltem vele, a megjelenés után két nappal már ott volt az egyik jelentős bevásárlóközpontban. Gépet vásárolni ugyan nem akart, de látni akarta az örjögő tömeget, az ott éjszakaizókat, és természetesen magát a gépet is. És most jön a levélnek az a része, amikor egyet kell értenem apámmal (ugyanis én hiszek neki!) és elment kell mondanom Bagó Peti írásának, miszerint (idézem): "Képzeltetek mekkora sorban állás volt kint a boltok előtt. Megint előkerültek a hálózások, hisz aki nem volt elég szemfüles, az bizony lemaradt..." Hát kérem szépen ■ kamu! Ez nem igaz! Lehet, hogy az újságban mutatott képek azt érzékeltetik, hogy kint káosz van a gép miatt, de ez nem igaz! A piszkos amcsik ugyanis egy db PS2-ért sem álltak sorba, ■ semmi. Sőt! Amikor fater bement az üzletbe úgy akarták rá-tukmálni a gépet, mert rohadt sok volt belőle. A Broadway-en való bemutatás során senki sem állt meg csodálni, bambulni, óhitozni a masina után. Ha máshogy akarom kifejezni magamat le se sz'rták gépet. Higgyétek el nekem ez a levél nem azért íródott, hogy ócsároljam az újságot, vagy hogy a PlayStation 2-t hordjam le a sárgaföldig, már csak azért sem, mert jómagam is PS-ös vagyok, illetve hamarosan PS2-es tulajdonos leszek.

Ez az egész csak ■ reklámról szól, semmi egyéb. Ezzel én részben egyetértek, részben nem, mert ■ gépet el kell valahogy adni, de végül is hazudnak. Valahogy ■ az érzésem, hogy a japán "örülek" is erről szolt. Csak úgy mellékesen mondom, hogy azok a koszos amcsik csak a DVD miatt meg se vennék a gépet, mert egy sima DVD majdnem minden családban van. Még a leírtak alapján is amondó vagyok, hogy aki PS2-t akar venni, maradjon is meg ennél ■ döntésénél. Ha tetszik, ha nem a Sony egy név, és nem is akár-mekkora! Remélem Martin betesz az újságba, ha nem az sem baj, de fontosnak éreztem ezt elmondani nektek, és az olvasóknak, hogy tisztában lássatok. További jó munkát és kellemes ünnepeket, PS2-ben gazdag karácsonyt kíván hű olvasótok: Füttyi! Hopp! Majdnem elfelejtettem, hogy szeretném hallani Martin véleményét az ügyel kapcsolatban!

Ul.: Konzol forever, király az újság (ezt az egy baki-t kivéve)! Füttyi, Budapest

Kedves Füttyi. Egyik reggel úgy nyomták a kezembe a leveled, hogy akarsz egy f**** látni? Akkor még nem érttem igazán a dolgokat, csak amikor rápillantottam a feladóra. Hehe, valaki mókázik – gondoltam magamban és nagy hévvel vettem bele magam leveled olvasásába. Nos, az, hogy kicsit felment bennem a pumpa, 2 dolognak volt köszönhető. Akik ismernek, azok tudják, hogy egy végtelenségig türelmes ember vagyok, aki az utolsó utáni pillanatban is az ésszerű, higgadt megoldások híve. Én voltam az mindig is, aki a Martin azon jellegű kérdésére, hogy mi a véleményem ■ Konzolról, negatív értelemben nyilatkoztam. Én voltam az, aki azt mondtam, hogy jöhetnek a kritikai észrevételek, mert csak és kizárólag a hibáinkból tanulhatunk (ha meg esetleg valaki azt emlegetné, hogy tetszik neki a design, vagy jópofa volt egy cikk, "csak" egy elismerés, ami azon kívül, hogy jól esik, sok mindenre nem használható). És visszatérve a 2 dologra, ami kifejezetten irritált: legyen a hangnem emberi, látszódon rajta, hogy humán organizmus áll mögötte, és annak az a valaki adja hozzá a nevét. Én sem azt írtam a cikkem alá, hogy Muff, vagy valami hasonló fantáziadús kreálmány, mint a Ti-éd. Így kicsit nehéz elképzelnem, hogy mennyire vállaltod komolyan a véleményed? Másrészt pedig kicsit belemelegedtem itt a sok kamuzásba úgy látom. Mintha kicsit elszállt volna Veled a ló. Nem gondoltod? Várj! megmagyarázom! Azt mondd, kamu, hogy nem volt sorban állás. Szó szerint olvashatod fenn, hogy mit írtál, nem akarom még egyszer leírni ezt a sületlenséget. Hmmm. Érdekes. Edesapád az elbeszélése alapján 2 nappal a premier után mászkált ■ Broadway-en. Nos 2 nappal a gép megjelenése után mi a francért sátorozná az emberek egy bolt előtt?? Visszaolvastam a cikket, és szerintem teljesen világos volt (és szerény véleményem szerint még logikus is), hogy a kiéhezett vásárolni szándékozók október 25-én délutántól egészen másnap reggel boltnyitásig voltak hajlandók várni. Aztán utána bementek ■ boltokba és megvették, amire vágytak. Mivel azonban nagyon kevés PS2-es gép jutott egy boltra, vagy inkább fogalmazzunk úgy, hogy az igényekhez képest volt kisebb a kínálat, így bizony ■berek pár órával a boltok megnyitása után már nem tudtak vásárolni belőle. De tényleg, Neked van igazad. A fényképek és az elbeszélések, melyet a világ legnagyobb két Internetes oldala készített a Videogames.com és ■ ign.com kamu volt. Megrendezték az egészet. Sőt, a Sony pénzelte őket, hogy írják azt, hogy aztán még több gépet vegyenek! Ááá, hogy lehet valaki ennyire elszállva magától, mint Te? De, hogy ne hagyjam reagálás nélkül az edesapád által látott PS2 problémáját sem: valóban akadtak olyan boltok, ahol maradhatott 1-2 darab gép, de azok nem egészen azon ■ környéken voltak, ahol erre vásárlói igény lett volna, és ■ Sony jelentése alapján 3 nap alatt az összes gépet kiárusították. Tudod erről egy eset ugrik be. Tomi cimborám nagybátyja mesélte el, aki tavaly első nap nézte meg a Star Wars Epidoe I-et, és úgy, hogy csak ketten voltak az egész teremben. Na, ezt add össze! Hogy miként lehetséges ez? A helyszín Florida volt, ahol egyrészt kevesen laknak, sok az öreg, és még több a mozi. Így az emberek azt sem tudták szinte, hogy éppen melyik mozi játssza. Ja, volt még valami. Hogy nem a DVD miatt veszik meg az amcsik. Igen, ez így van. De ki állította az ellenkezőjét? Ha veszel egy PS2-t, amiben van DVD lejátszási lehetőség, akkor valószínűleg az asztali lejátszódra nem lesz szükség, tehát eladod. Vagy nem? Hű, nem vagy egy könnyű eset apám! De, most már elszállt minden mérgem, csak az nem tetszik tudod, ha mindenféle okostojás jobban akarja tudni a dolgokat, mint ■ hogy azok vannak. Nem vagyunk tévedhetetlenek, de ez az újság olyan emberek kezéből jut el hozzátok, akik eléggé értenek hozzá. És ha leírnak valamit, azt nem véletlenül tesszük meg nem viccből. A többi olvasónak is mondom, hogy félreértés ne essék, itt nem azért ment el a magzatvizem, mert beonyáztak minket, hanem ahogy.

Ha Te neked tényleg tetszene a Konzol, és hű olvasó lennél, mint ahogyan állítod, messze nem ilyen stílusban szólnál volna hozzánk és még véletlenül sem név nélkül. Mert így nem maradsz más számomra, csak 1 kis... – BP

Az én személyes véleményem az a dologról, hogy szerettem volna ■ lenni Amerikában és a saját szememmel látni, hogy volt-e ■ vagy nem. Mindenestre, ha jól emlékszem a TV is (RTL Klub, Sat1, német RTL, CNN) ■ a tolongó embereket. Martin

VAGY MEGIS?

Még mindig a PS2-es cikkénél maradva jön az ellenpélda, ami ugyancsak helytelen információra próbálja meg felhívni a figyelmünket, de ég és föld a két levél. – BP

Üdv Martin és többiek! Az 576 Konzol egy jó újság, s látom egyre inkább azon fáradoztok, hogy még jobb legyen. A játéktesztek, leírások tartalmilag és hangulatilag is rendben vannak. A design korrekt, a tesztlők általában megfelelően mutatják be és jellemzik a programokat. Hibák persze azért akadnak, hisz ti sem vagytok tökéletesek. Észrevételem ■ novemberi számmal kapcsolatos, azon belül is a hardvertesztel. Néhány adat ■ pontosan jelent meg ■ masina jellemzésénél.

A Sega Dreamcast 3,5 millió poligont tud mozgatni másodpercenként. Ez az adat a grafikai processzor tudására vonatkozik, a főprocesszor 5 millió/másodpercre képes. Ezt azért mondom el, mert a PlayStation 2-nél ti a főprocesszor kapacitását írtátok be 20 millió/másodperc. A PS2 tényleges grafikai tudása tehát 14 millió poligon. Így a táblázatban a Dreamcastnál 3,5 a 14 millió/sec-et kellett volna írni! Bár csak egy "apró" elírásról van szó, azért úgy gondolom minden olvasó és érdeklődő megérdemli, hogy megtudja végre a tényleges adatokat. Sokan ugyanis tévesen informálják az embereket, ők azok, akik nem tudnak semmit a konzolokról, csak ■ külföldi sajtó sokszor alaptalan feltevéseire, hirdetéseire hagyatkoznak. Már csak azért is szemétt szűrt a dolog, mert Bagó Peti '99 májusában már egyszer helyesen leírta az adatokat ■ két gépről. Ezért csak ■ kérek benneteket, hogy jobban figyeljétek oda a technikai információk leközlésénél. Remélem minél hamarabb korrigáljátok ezt az apró kis hibát! Megragadnám az alkalmat – további sikeres munkát és boldog karácsonyt kívánok nektek, az 576 Konzol csapatának! Tisztelettel: Kocsis András, Kunszentmárton

Köszí a kiegészítést. Martin

(F)ÉLJEN A KONZOL

Szia Martin!

1 – Tulajdonképpen Te most Martin, Tyler Durden, avagy esetleg skizofrén vagy?

Néha ez, néha ■ Ez a skizofrénia lényege.

2 – Hogyhogy ilyen sok "külföldi" dolgozik nálatok? Európai Unió követelmény? Ez esetben kérek segíts, hülyén érezném magam ha a nevem miatt végül is Ukrajnához csatlódnának.

■ tudom, miről beszélsz, lapzártá előtt utolsó nap van, fáradt vagyok.

3 – Egy kis emlékeztető a szeptemberi Csevegőből: "Nem tetszenek igazán a játékok. Elhatároztam, hogy csak azokról írok, amelyeket tényleg kiemelkedőnek találok." Elég ha erre annyit írok, hogy Dynamite Cop?

(Te ne szemtelenkedjél itt, mert mindjárt megjár bocs, el kellett rohognom magam :) Te, figy! Az nem jutott eszedbe, hogy emocionálisan a Martin-nak vesztettél bejött a játék, és ő maga kiemelke-

dőnek tartotta? Azért mert amúgy csak hetven akárhány százalékot ér, attól még neki lehetett bejövő! – BP)

Idézni figyelmesen tudsz, olvasni kevésbé. Valahol ugyanis azt is írtam, hogy mivel beindítottuk a Dreamcast rovatot, és akkor még csak a Cipinek volt gépe, nekem is kell majd teszteltem. Hála Istennek azóta már van ■ Ve- ■ Mikinek és az Adamnak is. Egyéb-ként először jónak tűnt ■ játék, de miután belemerültem...

4 – Mi a Csevegő? Lapkiadással/szerkesztéssel foglalkozó Nobel-díjasok vitaköre, avagy olvasói fórum? Ezt csak azért kérdezem, mert a legtöbb



nem nyúltúltengésben szenvedő levélíró azzal hajtod el ■ sunyiba, hogy hangya! sznyit sem ért az újságkészítéshez. A "nyomdatechnikai ismeretek" hozzátartozik az alpműveltséghez? Kérlek tájékoztass! Még a végén az Ukránok is megtagadják tőlem a csatlakozási feltételeket...

(Gonosz vagy... Sokkal egyszerűbb volt ■ Martinnak odakennie egy olyan választ, hogy nem értesz hozzá, mint további 3 nem létező oldalunkon ecsetelni azt, hogy miért is nem lehetséges eleve az a felvétel, amit valaki problémázott. – BP)

Erre én megkérdezném, hogy "A szex vajon mi...?"

5 – Képzeld, az egyik most induló lapban találtam egy kérdőívet, melyben kíváncsiak az olvasók véleményére, javaslataira az újsággal kapcsolatban. A marhák! Ezeknek még fingjuk sincs arról, hogy a legtöbb olvasó hangya! sznyit sem ért az újságkészítéshez. Különben is, hogy jönnek én

ahhoz, hogy nálam idősebbeket kioktassak. Még a végén én lennék az ügyeletes parasztyerek. Már ha érted mire gondolok...

(Még, jó, hogy csak ilyen feltételes módon adod az arcod, az arctalan megjegyzéseidhez. Tényleg b***d meg, f***a gyerek vagy! Akkor inkább vedd azt a most induló lapot, és olvasd a csudijó (f)ordításokat benne. És akkor az biztos jobb lesz neked mi? Na, menj inkább aludni, aztán ott álmodozzál... - BP)

Ha én a hozzád hasonló olvasók ötleteit mindig megfogadtam volna, már rég csödbe mentünk volna. Ha ők sem akarnak csödbe menni, ők sem fogják megfogadni a tanácsaidat...



6 - Na jól van, asszem a mai napi erekcióm már meg volt, a legközelebbit az újságoshoz való menet tartogatom.

(Óóó, barátom. Miért nem szoltál, hogy csak nőhiányod van? Most megkímélhetted volna minket enyhén menesz szagú leveledtől. Ejj - BP)

Figyeld, ha ez az újság neked ennyi erekciót tud okozni akkor azért elérte a célját, nem?

Ez a novemberi "hónap levele" tudhat valamit... hogy ezt én miért olvasom általában úgy, hogy a "hónap le vele"? Szerinted ez lehetséges? Már-mint az erekció... Údv.: Monori László, Cegléd
Ul.: Valahol írtad, hogy Te legalább 10 kiemelkedő játékot ismersz DC-re. Megtennéd nekem, hogy tájékoztatsz róla melyik az a 10 (A Dynamite Cop féle méretes baromságoktól légszki kímélj meg)? Mert nekem eddig csak 2-höz volt szerencsém: RE: Veronica és a Shadowman. A többi

azon felül, hogy szép, tartalmilag egy nagy büdös nulla. Hogy a szavatosságról már ne is beszéljek...

House of Dead 2, Soul Calibur, Tokyo Extreme Racer 2, Shenmue, MSR, Q3, Jet Set Radio, Crazy Taxi, Ferrari F355, MDK2, Spawn - ez így pont 11, egyet ajándékba kaptál ráadásnak. És ezek nem az új játékok...

FÉRFI KELL!

Kedves Martin! Én Bea vagyok és állandó vevője a lapotoknak, az 576 Konzolnak. Ne haragudj, hogy ilyesmivel zavarlak, de úgy érzem erről érdemes egy nőnek írnia a szerkesztőségekbe.

Amúgy 22 éves, férjzett nő vagyok, és nagyon szeretek PSX-el játszani nőként. Sok-sok játékkal találkoztam már. De ami igazán zavar, az hogy egy pár hónapja a Csevegőben, és a lapban sem látni mást, csak rengeteg nagy csöcsös, segges nőt. Tudom, hogy nagyon kevés nő olvassa a lapotokat, és nem sértődöm meg érte, ha azt mondd erre van igény, de szerintem aki ezen a lapon akarja kiélvezkedni magát, annak feltétlenül orvoshoz kéne fordulnia. Én a lapotokat a jó játékok és a leírások miatt veszem. Nagyon szeretlek benneteket, mert jól pontoztatok a játékokat. Örülök, hogy vagytok, de nem lehetne az enyhén szólva undorító képeket minimálisra csökkenteni? Nem akarok féltékenynek tűnni, de attól, hogy ilyeneket raktok a lapotokba nem lesz több olvasótok, ráadásul mindig azért sírtok mert kevés helyetek van. Ne érsetek félre, de most már minden lap amit az ember megvesz, tele van szex-képekkel, és nem szeretném, ha a kedvenc újságom is ilyen lenne. Köszönöm, hogy elolvastátok leveletem, remélem nem bántottam meg senkit, és légy szíves válaszoljatok nekem... Sziasztok!!! Jónás Istvánné, Csömör

Beácska, én elmondhatatlanul imádom a szép csajokat formás mellekkel és popsikkal, de mégsem érzem úgy, hogy orvoshoz kéne mennem emiatt. A sok játék mellett úgy gondoltam jólesik a fiúknak egy kis felüdülés. Tudod, én azt vallom, hogy beteges dolog, ha egy fiatal (vagy nem fiatal) férfi életét a számítógépes és konzoljátékok töltik meg. Próbálom beléjük sulykolni, hogy nem ez az élet értelme, hanem inkább az ellenkező nemű egyedek utáni kajtatás...

BONTSUNK FORMÁT!

Hello Martin és csáhány 576 Konzol Team! Először is: bocs, hogy kézzel írok és bocs, hogy a törfüzetbe, de momentán éjfél van és nincs kedvem levélpapírt keresni.

(Én ugyanígy állok az írásszakértővel... - BP)

Elgondolkoztam mostanában és arra jutottam, hogy mostanság a Konzolban ELÉG GYÉR levelek vannak. Ezennel felszólítalak titeket konzoltulajdonosok, hogy írjatok normális leveleket! A múltkor Csevegőben egyedül Susy levele volt jó, igaz az övé nagyon! A vers poénos, a levél érdekes, van mondanivalója és nincs benne HELYESÍRÁSI HIBA! Szóval Susy - csak így tovább! Tudod mit: írj minden hónapban, mert százszor inkább olvasom a Te leveledet, mint holmi Ferike félelét. Huh, hát ez is megvolt. De hát mit csináljak, ha egyszer kíváncsi vagyok?

(Erről csak annyi jutott eszembe, hogy múltkoriban megünnepeltük a haverral az utcán, és jön szembe velünk egy akkora mellű nő, hogy nem is értem, hogy bírta egyenesen tartani magát. Na, elég az

hozzá, hogy amint elhaladt mellettünk, én csak annyit tudtam hozzáfűzni nagy siettemben, még az oxigénpalack magamhoz vétele előtt, az utca nagy röhögése közepette, hogy: Húúú, b***meg... Na, az is kíváncsi volt... - BP)

Ezek után én is pontokba szedem, de csak azért sem számokat írok.

% - Először elment a Bagó Peti, most megint visszajött. Hogy is van ez? Nem vesztetek össze? (Heh, nem is számítottam arra, hogy valaki még emlékezni fog a nevemre egyáltalán - és tessék. Nos, ha összevesztünk volna, akkor azt hiszem nem úgy mentem volna el, hogy szimplán elmegyek, hanem sűrű oda-vissza anyázásoknak lehettem volna tanúi. De, hogy ha tényleg annyira nagyon érdekel: elfáradtam kicsit. Végignyomtam két évet úgy, hogy tulajdonképpen nem pihentem egy másodpercet sem. Azzal az első lelkesedéssel, amivel '98 februárjában megjöttem a Konzolhoz... Aztán meg szóltak, hogy ne pihenjek már annyit... Ennyi - BP)

() - Szóktál Te Martin csetelni (chat-elni)? Ha igen, akkor hol?

Nem. Minek? Itt vagytok nekem ti!

() - A FFVII idején akkora FF fun voltál, hogy nálad nagyobb lámpással sem lehetett találni. A FFVIII-at mégsem Te tesztelted. Miért?

Mert csak VII-fan voltam, nem pedig VIII.

/ - Szóktál találkozni Zolee-val?

Nem. Minek? Itt vagytok nekem ti!

\ - Tudtad, hogy $\sin^2 x + \cos^2 x = 1$? Mert, ha nem, akkor tanulj meg - jól jöhet!

Eddig sem kellett egyszer sem életem során, asszem' ezután sem fog már.

; - A múltkor Csevegőben tök jó volt a kép. Éppen a trólin olvastam a Csevit, a mellettem ülő mami meg megrökönyödve nézte, hogy micsoda "szennylapot" olvasok.

Miért nem tépted ki neki a lapot?

? - Nem szégyen az, ha valakit Ödönnek hívnak. A Bazileusz, az Atanáz, a Dagobert és a Gotfrid például sokkal hülyébb név.

Ja. Tényleg elég hülyén hangzanak.

! - Nem is kell stábfotó! Ha valaki kíváncsi Martinra, lapozza fel a Kbyte 96/6-os számát.

Bárcsak úgy néznék ki még mindig!!!! Szép voltam mint az álom. Most már csak szerény vagyok.

: - Elismerésem Csipinek a pókember leírásért. Tényleg, miért is hívnak téged Csipi M Lee-nek?

Na jó, ezt a kérdést úgyis utálni fogod, úgyhogy nem muszáj rá válaszolnod.

Csipi nincs itt. Utálom ezt a kérdést. Egyébként is kitérdekel?

+ - Tudtad Martin, hogy angolul a Baja úgy van, hogy His Problem, a Szeged pedig úgy, hogy Your Nail? Miután letörölted a könnyeidet, feltápáskodtál a földről és erős görcsoldót vettél be a heveny röhögő görcs okozta hastáji fájdalomra, készülj fel rá, hogy eme - remélem minél jobban félreértelmezett és grafológusizzasztó, elsősorban mély eszmei-erkölcsi mondanivalóval rendelkező, frenetikus humoros, persze a legkevésbé sem szerénytelen szerző által írt és Jókai Mórt megszágyonító hosszúságú utolsó mondatlall rendelkező esszé, szösszenet, írásbeli produktum, iromány, levélke, kifejtés, vallomás, alkotás, filozófalgatás, szellemi maszturbáció - hamarosan bevégeztetik, végérvényesen abbahagyatják, befejeztetik, elköszönéssel lezáratják, sorsa ezzel megpecsételtetik. Magyarul vége lesz. Kezeket a paplan fölé, éljenek a csajok (vagy mi a rák!) Elek József, Szeged

GYŰLÖLÖM A VILÁGOT!

Hellyyyyy! Ez itt feljebb hejji akar lenni. Ja, hello mindenki! Jó az újság meg minden... B***a meg, nem fogok nyálazni megint! B***ák meg, hogy nem én nyertem a 165 ezres masina pólját! De asszony is b***a meg, mert b***ott jó gépet b***ott sok gázsiért nyomtatja. A nők is b***ák meg! F**sz kíván az udvarlással is! Idézek: "Sajná-

lom, de van másik!" Hát tudod mit, Martin?

B***ák meg! Ebbe a k***a világba már csak beb***ni érdemes! Nekem kell elballagni ebbe az ocsmány hidegbe, a postára, mert a postás ideér a Konzollal vagy délre! A rohadat mobilra is elmegy potom 20 rongy. Aszt! Slave Zero vagy. De a programozók is b***ák meg! Az EA! Nagy f**s! FIFA '99, 2000 EURO - ugyanaz! A közönség kb. 500 (?) fő! Audio sz*r. Az EURO-ban úgy néznek ki a csávók, mint a két hetes hulla! Na elég, b***a meg! B***a meg mindenki! A gép lefagy a downloadingnál. B***a meg... Na, sorry, de ez egy ilyen nap. Martin Te nagy master vagy, úgyhogy mondjál... lóf***! Ajánlj nekem valami programot. Egyébként az újság tain. F*** tudja milyen a PS2. De van egy debil nagy hibája: k***a drága! Ennyi pénzből a memóriát 265 megabájtra bővítem. Tévedés ne essék, van PS-em. Csak ritkán játszom. Megint bocs, hogy beb***tam, de rossz évem van. Nekem egál, hogy benyomatsz a Csevice, oder nicht. Csak read it! Maradjatok mindig ilyen f***ák, de az élelbe ne fogjatok kaszá! Üdvözlettel: Fox die, Csögle

Kedves halott Róka! Atéztem egy pillanat erejéig a problémádat, és csak annyit tudok hozzáfűzni, hogy most bitang rossz lehet Neked. Tudom, hogy sablon szöveg, meg kit érdekel, de lesz holnap is nap! - BP

A LÁNYOK, A LÁNYOK ANGYALOK

-nel vgorlypü, teletenneb kalbóm! lejeleji pwe2 kotózzavio lmesébrék \ mesébrék vpon vpe en lelele kotódob en pém e3 lelelezzavio zetetted a dölö3 .amub ion zuxit lkeszet aV) vpon öj vnyvno gem knütesez vnyvno vpon -nudzren vpon ,kogóznóvöl a kenneöj gem nützö 198 - ...iszokozók gem ,ab

Na yo, nem hülyülök, komolyra fordítom a szót. Most egy kicsit be vagyok löve, úgyhogy psszt (mármint a séróm, mivel mindjárt rohanok számítétre, meg feladni a levelet)! Meg túlادagoltam magam, bamög egy szuszra benyomtam a legfontosabb szellemi táplálékot (ti. Konzol). Először is milliárd puszi az ajándékért, köszönöm! Másodsor pedig: figyu, fiúk!! Komolyan! Ha küldök majd válasborítékot akkor megajándékoznátok engem egy-egy autogrammal? Everybodri! De nem úgy, hogy egy írja le mindenki helyett!! Hm?? Nagyon imádnám, halljátok?! Az azért mégse levél, hanem csak egy kis firka. Azt nem írom, hogy a gyűjteményembe kell, mivel az nincs, de töletek muszáj, mert ahogy már mondtam, I luv U very much! Addig nem küldök, míg nemtom biztosra a választ, de I hope, nem utasítatok vissza, mer' riok különben! Nem csináltok "levelezőpartnert keresek" bigyót? Lenne a Csevi-ben mindig pár cím, akik kommunikálni akarnak más Konzol olvasókkal, és mondjuk nincs lehetőségük chat-elni, ezér inkább leveleznének. Mivel közös téma az van. Na persze fennáll a veszélye, hogy egy rosszat szóló tag furkó leveleket kap, de az írja le a címét, aki vállalja a kockázatot (jajj, hallom a választ: "Te hülye, mit akarsz még, társ-kereső magazin legyünk, vagy mi?! Állj má' le!"). De én nem ezt mondtam, csak megkérdeztem milyen hallet. Egyelőre nem tudok mást firkálni, várom a választokat a Csevegőben az autogram-mal kapcsolatban, fiúk. Suzy, Ajka

Küldj borítékot, aláírjuk. Kérésed egy mondatban is elintézhetted volna - megkímélted volna "levélgépelő" kollegánkat.

Szóval ez volt a Csevegő Januárban. Bár a főnök válaszait még nem olvastam, remélem azért ő majd a hátán viszi a rovatot, és megmenti attól, hogy olyan fagyos maradjon, mint az időjárás. Mi van emberek? Mit szeretnétek látni? Mit szeretnétek hallani? Mit szeretnétek írni? Mert én azt szeretném, hogy írjatok... Végezetül pedig Plaskó Gábornak szeretném üzenni Budapestre, hogy sajnós ott végezte. A neved is csak azért tudom, mert úgy kandikál ki a boríték a kukából... - Bagó Péter

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja.

Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!
Comgame "576" Kft
1389 Budapest, Pf: 132

Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

Egy úrac, aniken minent megtalálász a konzolad!

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra, 5760,-Ft-ért**, tiéd lehet további **6** általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az **576 Konzol** című, havonta megjelenő folyóiratot példányban, hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:.....

Cím:.....

E-mail:.....

Ajándékba a számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132

**SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT,
MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!**



Flash Point



The Green Vapor



After Burner

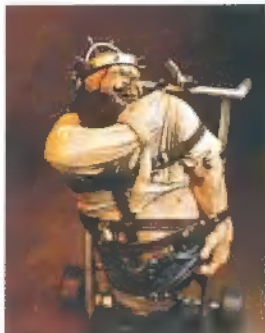


Eclipse 5000

4999,-



4999,-



The Clown



Malebolgia



Medieval Spawn



Spawn 5



Al Simmons



Tiffany



2999,-

Knuckles



Tails

Sonic



3999,-



Liquid Snake



Revolver Ocelot



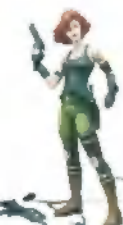
Psycho Mantis



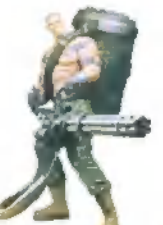
Sniper Wolf



Solid Snake



Meryl Silverburgh



Vulcan Raven



Ninja

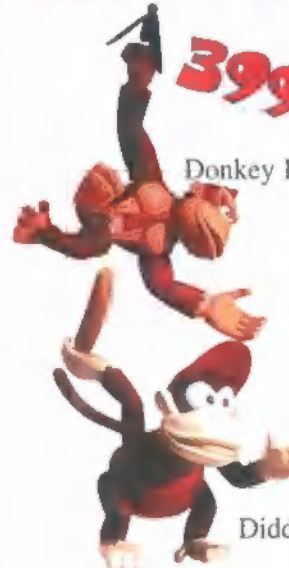


3999,-

Donkey Kong



Surfin' Donkey Kong



Cranky Kong

Diddy Kong



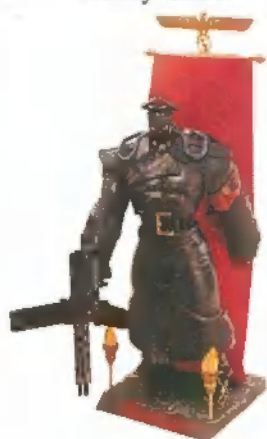
3999,-



Abbey Chase



Natalia Kassle



Major Maxim



Sydney Savage



3999,-



Blanka



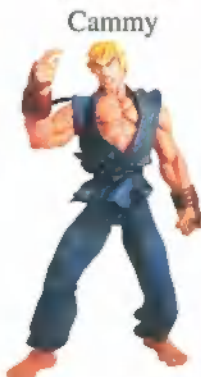
Cammy



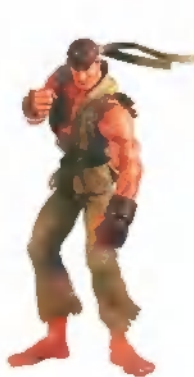
Alex



Vega



Ken



Ryu

Teljes figura választékunkat megtalálod boltjainkban és a www.576.hu honlapunkon.

**FREDDY KRUEGER
AKCIÓ
MÁRCIUS 15-IG**



**3999,-
HELYETT
2222,-**

**FREDDY KRUEGER AKCIÓ!
CSAK AKCIÓS SZELVÉNNYEL
ÉRVÉNYES!**

**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

**COLOR
GAME BOY**



SEGA™



Dreamcast™



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



**PC
CD
ROM**



1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



SEGA™



**COLOR
GAME BOY**



**PC
CD
ROM**



Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 1417-9296



9 771417 929000